

マリオゴルフ64

FOR ALL PLAYERS HOPING TO TOUCH THE TRUE ENTERTAINMENT

コース ガイドブック①

①キノピオランド ②ノコノコパーク



ファミ通64+ 8月号 特別付録

キャラクター別 飛距離一覧

数字はそれぞれキャリー（左）とラン（右）を意味し、この合計がゲーム画面で左下に表示されている飛距離になると考えてほしい。フルスイングからひと目盛り減らした場合のショット（-1）を使いこなせれば、対応に困る場面はかなり減るだろう。微妙なパワー調整が難しいなら、ボールのいちばん下を叩くバックスピンでわざとボールを高く上げるといい。キャリーとランを考えてシチュエーションに合ったクラブを選び、「グリーンへ乗せる」のではなく「ピンへ寄せる」という、ワンランク上のアプローチを期待したい。



「フルスイング-1」のショットは、狙った目盛りの直前でBボタンを押す感じだ。

プラム

	1W	3W	4W	2I	3I	4I	5I	6I	7I	8I	9I	PW	SW
PS	210/13	196/13	181/12	167/11	155/13	145/12	136/14	125/12	115/10	104/13	95/11	82/11	59/10
FS	188/16	175/14	162/15	149/13	140/15	132/13	122/14	114/11	103/11	95/13	86/12	73/10	53/9
-1	175/17	163/17	152/15	141/13	133/13	124/14	115/12	106/15	97/11	89/12	80/12	67/11	49/11
BS	191/12	176/12	162/12	147/13	141/11	131/10	121/11	113/11	104/9	96/9	87/11	75/9	57/10

チャーリー

	1W	3W	4W	2I	3I	4I	5I	6I	7I	8I	9I	PW	SW
PS	216/14	199/16	181/17	175/13	163/15	153/11	142/11	132/10	121/11	109/13	98/13	80/11	58/13
FS	188/17	176/18	164/16	156/15	145/15	136/12	124/12	117/13	107/11	96/13	87/11	74/10	53/11
-1	177/18	165/16	153/16	145/14	133/14	125/14	118/10	110/12	98/12	90/10	80/13	68/11	48/10
BS	192/15	181/14	165/11	161/9	148/10	138/10	124/10	116/10	105/9	96/11	87/9	77/9	57/8

ピーチ

	1W	3W	4W	2I	3I	4I	5I	6I	7I	8I	9I	PW	SW
PS	220/12	202/14	187/13	174/12	161/12	153/12	145/11	131/12	120/12	109/11	99/13	83/13	62/10
FS	198/12	185/13	170/12	154/11	145/13	136/14	128/10	117/11	107/11	98/12	88/12	74/12	55/12
-1	184/15	173/13	159/15	144/12	136/13	128/13	120/13	110/10	100/14	91/13	82/11	70/12	51/12
BS	195/11	181/10	166/12	152/10	143/11	134/13	123/11	113/9	104/12	95/11	86/11	76/10	58/11

ベビィマリオ

	1W	3W	4W	2I	3I	4I	5I	6I	7I	8I	9I	PW	SW
PS	223/12	209/12	190/10	177/11	165/11	153/9	143/9	134/10	122/9	109/13	100/12	85/8	62/9
FS	201/13	186/12	170/11	157/10	148/13	138/9	129/9	121/10	107/10	99/10	90/12	77/10	54/12
-1	190/12	178/10	160/11	148/10	140/10	129/10	122/11	114/11	101/11	93/11	84/11	71/9	52/10
BS	202/9	186/11	170/9	156/9	148/13	137/10	128/9	119/9	106/10	99/11	91/10	78/12	59/9

表内の数字はキャリー/ラン（単位はヤード）を示す　**PS**：パワーショットでのフルスイング　**FS**：ノーマルでのフルスイング　**-1**：**FS**から目盛りひとつ分減らしたショット　**BS**：バックスピンをかけたフルスイング　※数値はすべて編集部で独自に調べたものです。ドライビングレンジのティーショットにおいて無風・晴天状態で行い、インパクトはBSを除きボールセンターのみを対象とする、という条件の下で一定数のサンプルを集め、そこから数値を算出しました。なお、小数点以下は四捨五入となっています。

ホール攻略アドバイスについて

ホール別攻略の各所で出てくるアドバイスは、それぞれキャラクターの特徴に対応したものになっている。ちなみに、基本とは別の攻略ルートと合わせて載せている場合もある。なお、ホール図の横にあるグラフは、ホール全体の高低の状態を表したものである。



ピーチを使って実際に攻略。**初心者**はまずここから読もう。



ドローボールを活かした攻略パターンや注意点を解説する。



ロングヒッター用。パー5でのイーグルトライなどで登場。

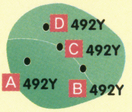
ドローと正反対の**フェードボール**を打つ場合はここに注目。



普通の攻略パターンとは少し異なる、**リングショット**専用。



ホールアウトにおける**時間短縮**のためのアドバイス。



カップが切られる（ピンが立っている）位置は4カ所あり、その中からランダムにひとつが選ばれることになる。本書では、ティーグランドから近い順にA～Dと表記、それぞれのティーグランドからの残り距離を併記している。

MARIO GOLF

キノピオランド



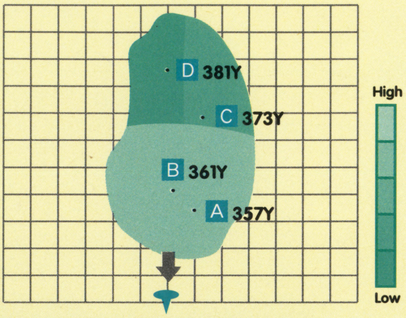
HOLE 1

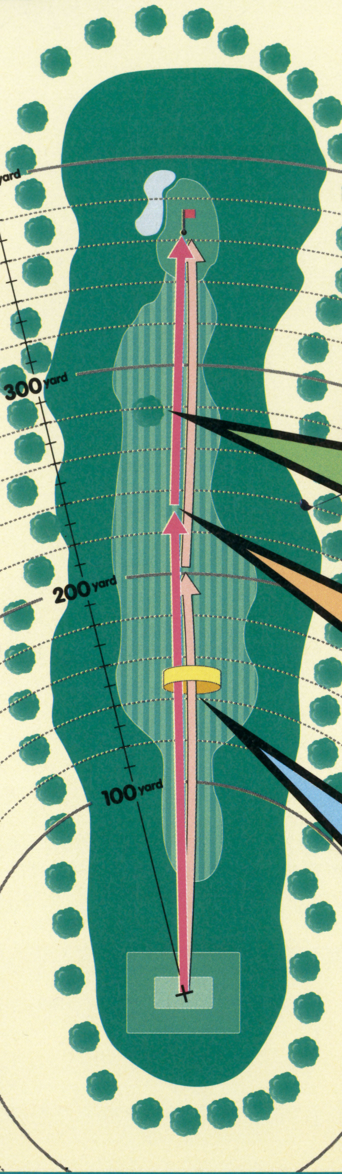
363Yards | Par4

ピンまで一直線に開けたイージーなスタートホールだ。ホール中盤の立木や下り気味になっているフェアウェイは、心理的なハザードと割り切っていい。ただし、アプローチが若干の打ち上げとなるのを忘れずに。ピンまでの距離よりも5ヤードほど先へ飛ばすつもりでクラブを選択しよう。

Green Data

縦に長いレイアウトでオーバーはしにくいが、奥へ下っているためアプローチでは距離感に注意したい。バックスピンをかけた、止まるボールでピン近くへ運ぶのが無難。









ロングヒッターならティーショットは立木の近くまで運べる。ただし、この辺のフェアウェイは若干幅が狭いので、キャリーの着地地点がラフにならないように、風などを計算に入れてアドレスを左右へ微調整すること。



どうしても立木が気になる場合や、左への横風が吹くラウンドの場合は、フェアウェイの少し右側を狙うようにアドレスを向けるといい。さらに、低い弾道で攻めていこう。



リングの位置はかなり低く、ドライバーやウッドでは上を超えてしまう。アプローチの距離は通常のラウンドより残ってしまうが、180ヤードほど飛ばせるロングアイアン+トップスピンがベター。

キノピオランド

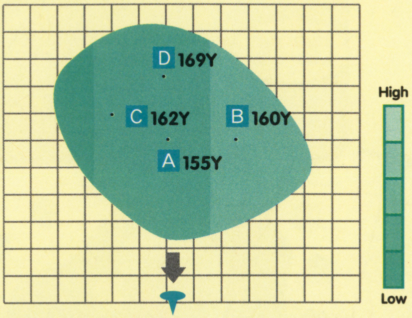
HOLE 2

161Yards　Par3

スコアメイクにここのバーディは欠かせない。打ち下ろしとなるので、残り距離よりも少し短めに打てるクラブを選ぶこと。グリーンも広く、やっかいなハザードもない。あとは風との対話がベタピンの決め手。横風のラウンドでは左右へ曲がった分のロスを考え、飛距離を若干長めに計算。

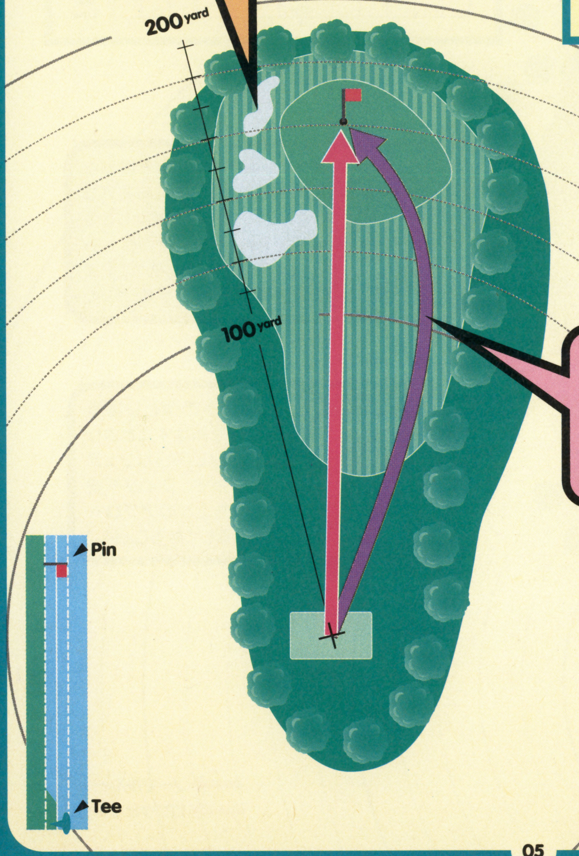
Green Data

面積がかなり広い。全体的に右上がりに傾斜していると見てOK。つまり、カップの手前や奥よりも左右にボールを運べば、パットの難度を上げる横の傾斜に悩まされることもない。





グリーンの左端には複数のバンカーが口を開けている。しかし、かなり強い左向きの風が吹いてこないかぎり、気にする必要なし。それぐらいグリーンは広いので安心。





キャリーの終わりで緩やかに左へ曲がっていくドローボールは、グリーン上でも左斜め奥へ転がっていくので要注意。ボール特性が左右正反対であるフェードボールの場合も同じだ。

→ノーマルルート
→ドロールート

キノピオランド

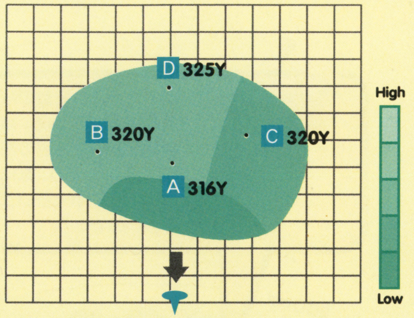
HOLE 3

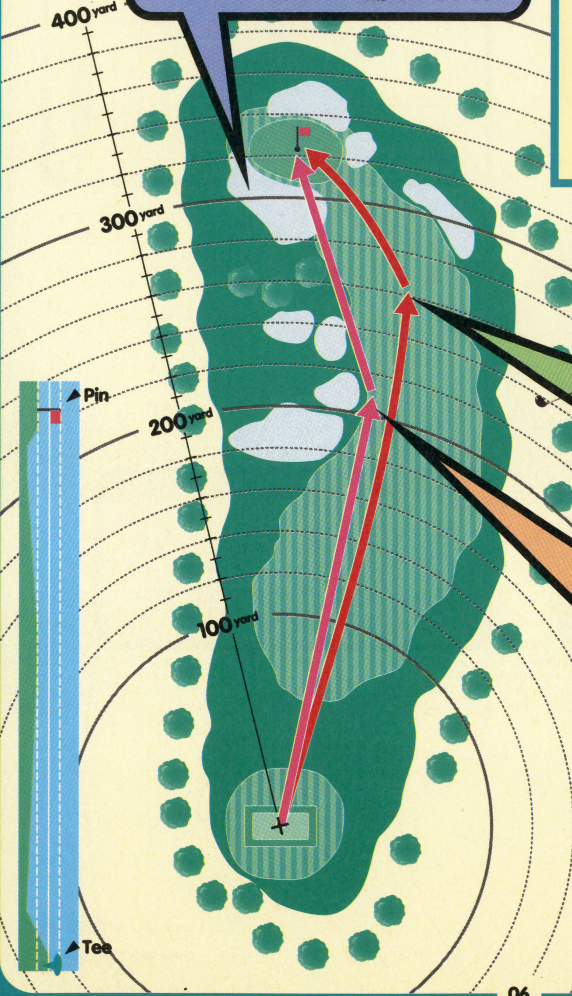
343Yards　Par4

左へ曲がるフェアウェイが行き着く先には、砲台状に盛り上がったグリーンが待つ。アプローチは打ち上げとなるため、見た目の残り距離よりも10ヤードほど先へ飛ばさないとピンまでは届いてくれないだろう。加えて、左手前のバンカーをキャリーで越える必要があるので、高い弾道のボールが得策。

Green Data

奥へ行くほど傾斜が上っていく典型的な受けグリーンだ。ボールが止まりやすくオーバーしにくい。手前にあるC以外なら、奥のフラットな部分へボールを運びたいところ。





かなり深いバンカーなので、リカバリー時における飛距離のバラツキは相当なもの。そこで、ピンの近くを無理に狙うのではなく、まずグリーンオンを目指すことがタイムロス減少につながる。

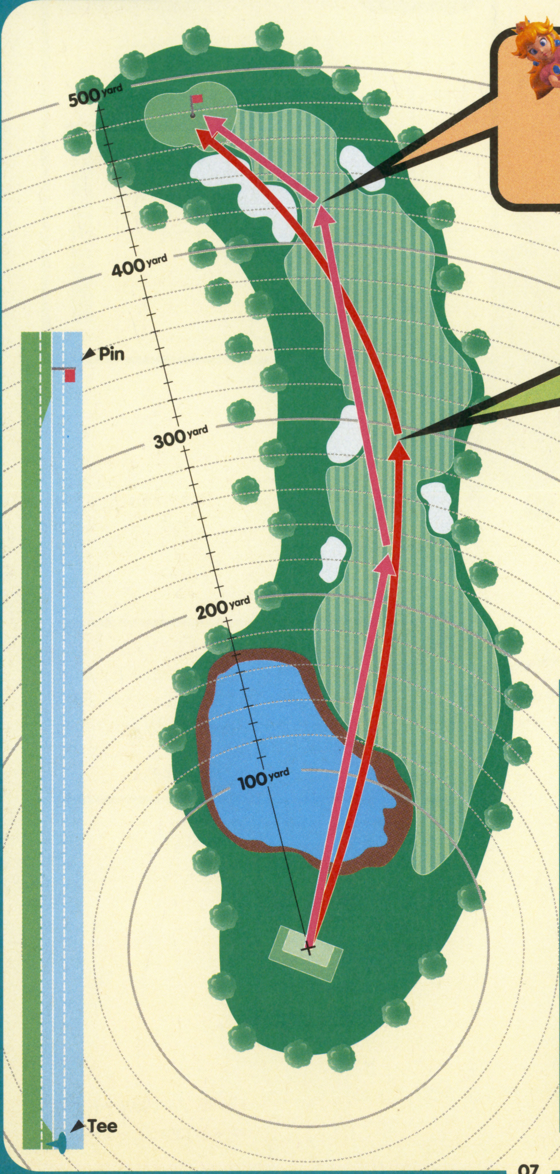
ティーショットをここまで運べると、グリーン左手前にあるアゴの深いバンカーも門番としての威厳を失う。グリーン自体へも縦長にアクセスできるので2オンの確率がグンとアップ。

ティーショットの落とし場所は、飛距離を伸ばすことよりも傾斜の少ない平らなフェアウェイを目指す。ライが不安定だと、打ち上げのアプローチがさらに難しくなることに。

HOLE 4

477Yards Par5

フロントナイン初のパー5は、フェアウェイを左右から挟む多数のバンカーによって少々窮屈な印象を受ける。そこで左右のコントロールを試されたあと、今度は打ち上げのアプローチで高低差に対する技量を問われることに。臆せず、20ヤードプラスの飛距離にややバックスピンをかけて果敢に攻めろ。





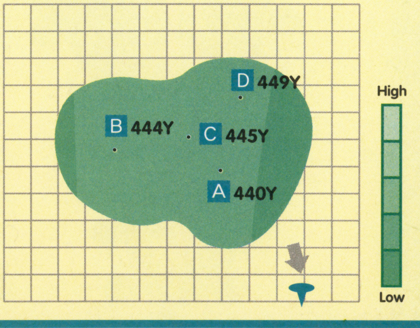
セカンドショットで最優先させるのは、フラットなライを確保すること。そのためにあえて短いクラブを選んでも、アプローチ時に距離的な問題が起こる範囲ではない。



イーグルトライは、ティーショットで3連バンカーを越えられるかどうかが勝負。ただし、バンカー付近の急傾斜は、ボールが近づいただけでも飲み込まれてしまう。横風との相談も忘れずに。

Green Data

手前と奥が距離感を誤ったボールを追い出す傾斜になっており、中央はフラットな面が広がっている。どこにカップが切られていても、グリーン中央に乗せられれば距離的にはイージーなレベル。



キノピオランド

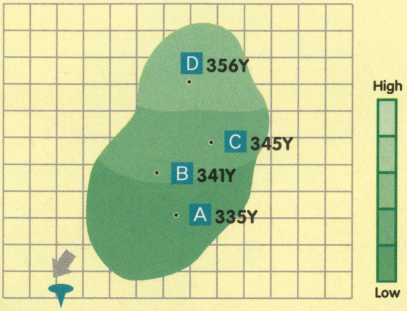
HOLE 5

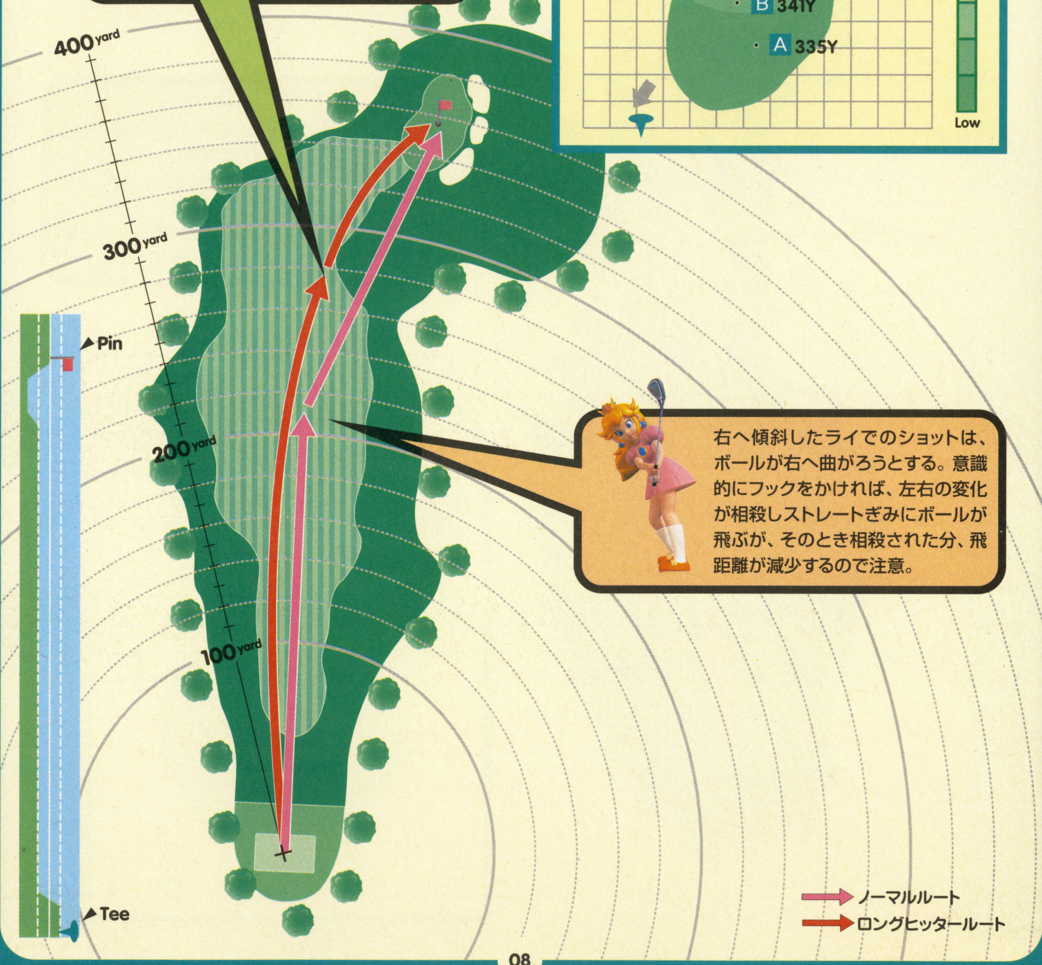
355Yards | Par4

グリーン手前で急激に右へ曲がっているパー4。ここで最短距離のイン側を進むと、左右へアーチ状に傾斜しているフェアウェイからラフへ転がり落ちる。セカンドは、グリーン手前のラフをキャリーで越えて、グリーンへ直接ボールを運べるロングドライブが必要。大切なのはセンターキープだ。

Green Data

縦長のレイアウトに加えて奥へと上った受けグリーン。注意したいのは、4ヵ所のカップが縦に広がった形で配置されること。それぞれティーグランドからの残り距離はかなり異なる。





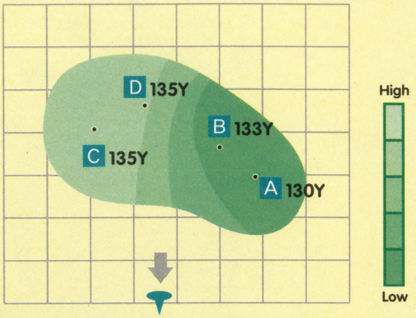
HOLE 6

138Yards | Par3

かなりの打ち下ろしだが、ピンまでは140ヤード弱と短い。打ち下ろしの長い滞空距離からくるボールの伸びは、プラス5ヤードといったところ。目標となるグリーンはかなり狭いので、若干短めのクラブを選んでグリーンの手前を狙うのがセオリー。滞空時間の長さは風の影響も強くする。

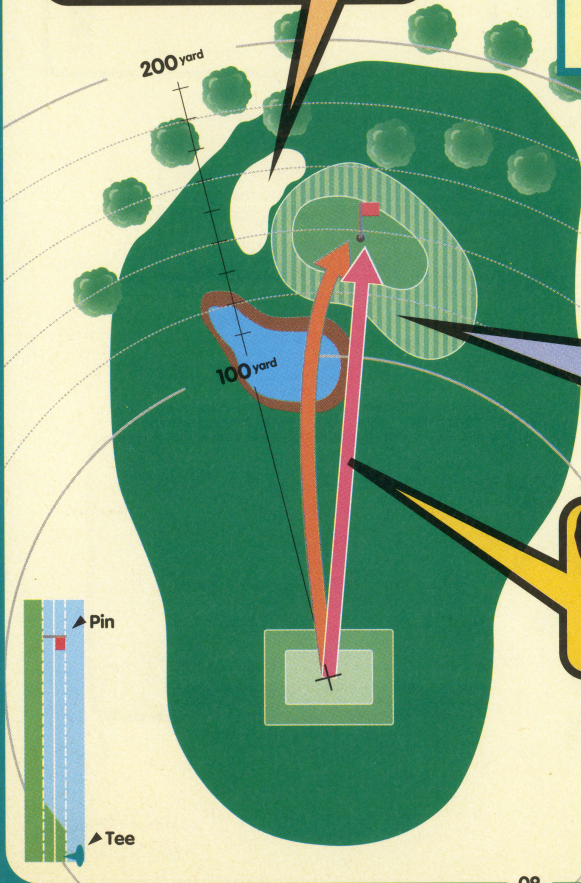
Green Data

面積は小さい部類に入るが、芝の傾斜は雄弁に語りかけてくる。左右が分断された難度の高い2段グリーンと考えたい。左右のどちらに乗せるか、方向を決めておくこと。





左への強風と打ち下ろしにおける残り距離の計算をミスすると、このバンカーへ。ここからのリカバリーは、目標のグリーンが急激な下りとなるため、かなり難度が高い。



00:00

スピードゴルフで最大のタイムロスはショット数を増やすこと。もしグリーンを外しても、手前のフェアウェイなら、パターのミドルモードで強引に狙うという手もあり。



フェード系キャラクターは、グリーンの形を有効に使いにくい。すこし短めに打って手前のフェアウェイでワンバウンドさせ、ボールの勢いを殺すテクニックを試してみよう。

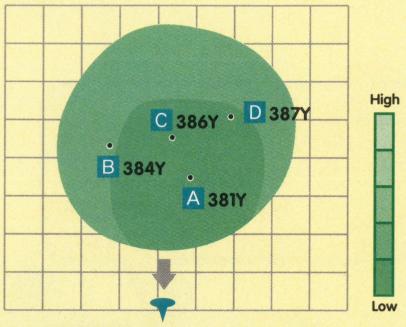
HOLE 7

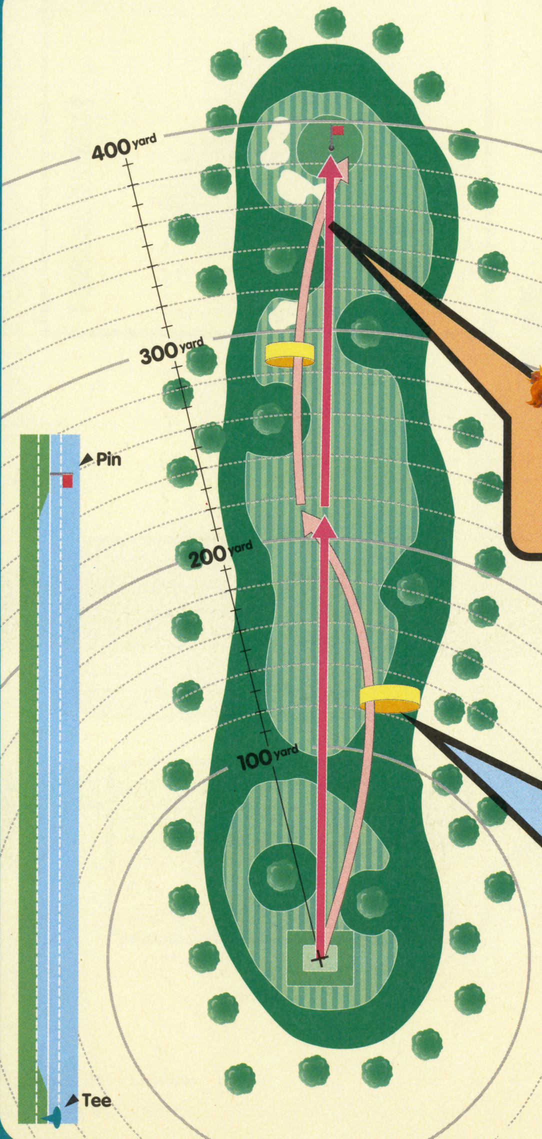
387Yards | Par4

小山に挟まれたジグザグのフェアウェイは、センターキープを心がければOK。問題はアプローチだ。打ち上げに加えて、グリーン手前にバンカーが左右に広がるため、10ヤードプラスする気持ちで飛距離を調整。もちろんボールにはバックスピンをかけ、キャリーで直接グリーンオン。

Green Data

手前と中央が盆地のようにくぼんでいて、エッジに向かって放射状に上っていく傾斜を持つ。カップはどれもフラットな中央付近に切られるため、目標はやはり中央部分。







ここのバンカーはアゴ(ふち)が高いので要注意。バックスピンをかけてしっかりボールを高く上げないと、目の前のアゴにぶつかって、バンカーから出せないのだ。

6

ティーショットは意識的にフックさせ、リングの左端をかすめるように通過。フェアウェイ中央からやや左寄りに落としたい。飛ばしすぎると2個目のリングに接近しすぎるので、200ヤード弱の飛距離がベスト。セカンドでは、逆にスライスボールでリングの右端をかすめてグリーンオンを狙う。

キノピオランド

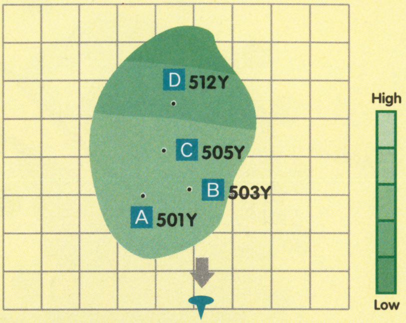
HOLE 8

511Yards　Par5

距離がかなりあるパー5だが、途中にハザードもなく、フェアウェイがストレートに使えるのがポイント。そのため2オンにもトライ可能だ。風がフォローの幸運なラウンドなら、非力なピーチでもイーグルが狙えるぞ。グリーン手前は開けているので、ランニングアプローチの選択肢もあり。

Green Data

カップが切られる4ヵ所は、ほとんどフラットといっていい。乗せてしまえば、あとはカップまでの距離をあわせるだけだ。このホールではグリーンへ乗せるまでが勝負。







フェードやドローは、ボールの着地地点が左右へズレる。この付近の細いフェアウェイへ着地できるようにアドレスを調節しておこう。ラフに落ちると、肝心のランが稼げない。



ティーショットで絶対にしてはいけないミスが右へのスライス。小山がジャマになって2オンはもちろん、3オンのスコアメイクさえも困難になってくる。



前半の9ホールはもうすぐ終わり。ケチらずに、この辺でパワーショットを使っておくのが得策。プレイに夢中で6回全部使い切れなかった、なんてことのないように。

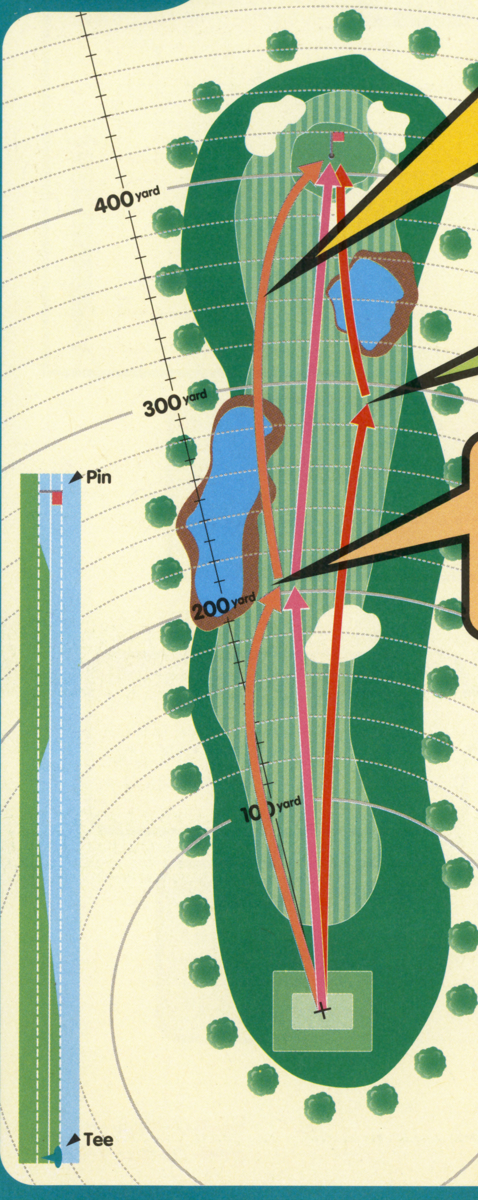
ノーマルルート
ロングヒッタールート

キノピオランド

HOLE 9

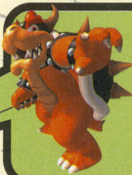
409Yards　Par4

ふたつの池と激しい高低差のために、ボールを運べるフラットな場所は意外に少ない。ロングヒッターも、無理に飛距離を稼ぐより、クラブの番手を下げても安全志向でいくのが得策。ライの悪い場所からのアプローチは、アドレスの調整がじつに困難だ。グリーンまわりの守りもなかなかに固い。





フェードボールを活かせば、手前のバンカーを無視してグリーンの左側からまわり込むようにアプローチが可能となる。ティーショットは、左側の池から右手前にあるフラットな場所へ。



ピンが右側に立っていたり、バンカー越えになっても距離の短いアプローチを望むならこのショートカット。キャリーで200ヤード出せれば、正面のバンカーは楽に越えられる。

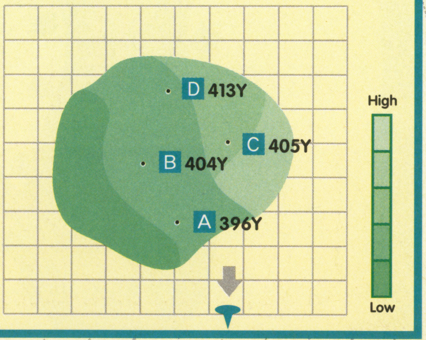


フェアウェイ左端は池に向かって急な下りだ。キックしたボールが運良く途中で止まっても、つま先上がりの不安定なライでのアプローチとなる。ティーショットでフックは禁物。

ノーマルルート
ロングヒッタールート
フェードルート

Green Data

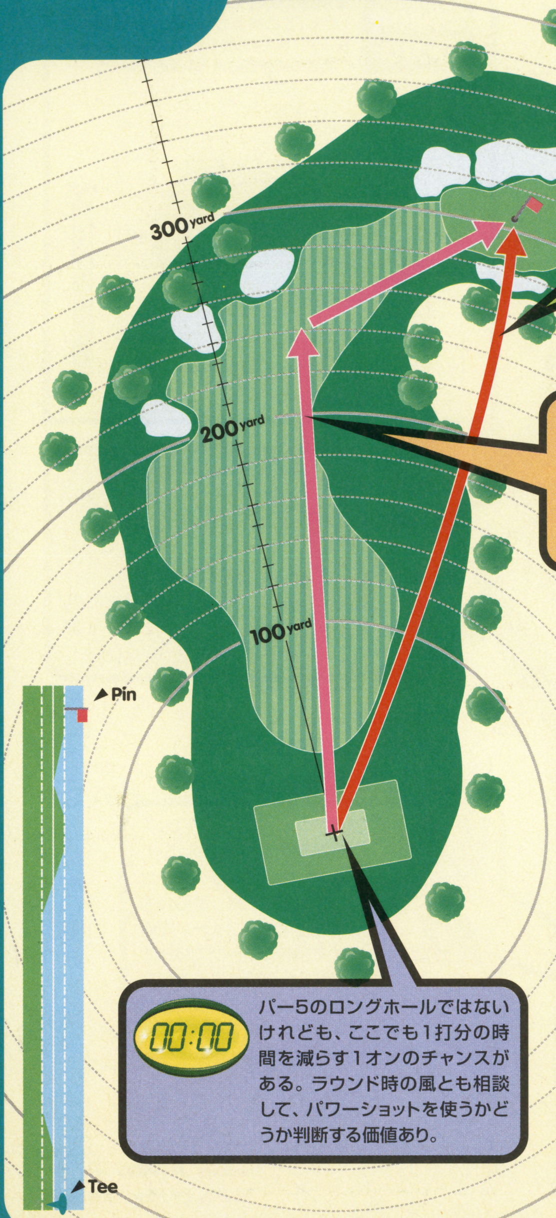
基本的には右奥へ上った形の受けグリーンだ。4ヵ所のうち、3つのカップが中央で縦に並んで配置されるので、バンカー越えのキャリーボールで攻めれば狙いやすいはず。



HOLE 10

304Yards　Par4

高い山を巻き込むように右ドッグレッグのフェアウェイが伸びる変則的なレイアウト。ロングヒッターなら、山越えのショートカットで驚異の1オンも可能だ。通常の2オンと割り切れば、アドレスはそのままでOK。こちらは距離的にはロスだが、アプローチで山が障害物にならないメリットあり。



キャリーで235ヤードを越える条件が揃っているなら1オンも可能だ。木が林立する山とグリーン手前のバンカーを越えるためにも、キャリーが稼げるバックスピンで打つこと。山中のラフはかなり深いので、失敗したときのリカバリーは大変だ。

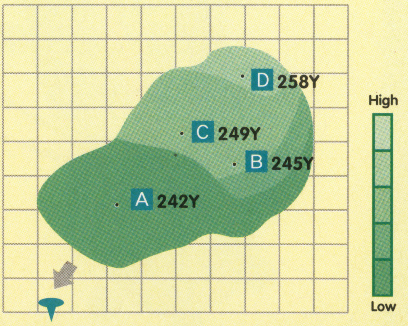
遠まわりと言っても、キャリーで山付近に広がるラフの上を越えていくルートとなる。少しバックスピンかけて高弾道のボールを打ち、ラフに着地しないように保険をかけておくとベター。

00:00

パー5のロングホールではないけれども、ここでも1打分の時間を減らす1オンのチャンスがある。ラウンド時の風とも相談して、パワーショットを使うかどうか判断する価値あり。

Green Data

左側は比較的フラット、右側は手前から奥へかなりの上りと、表情がそれぞれ異なる。1オン狙いの着地地点付近も傾斜はかなり急だ。イーグルゲットまで気は抜けない。



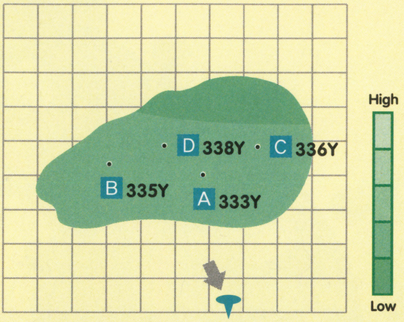
HOLE 11

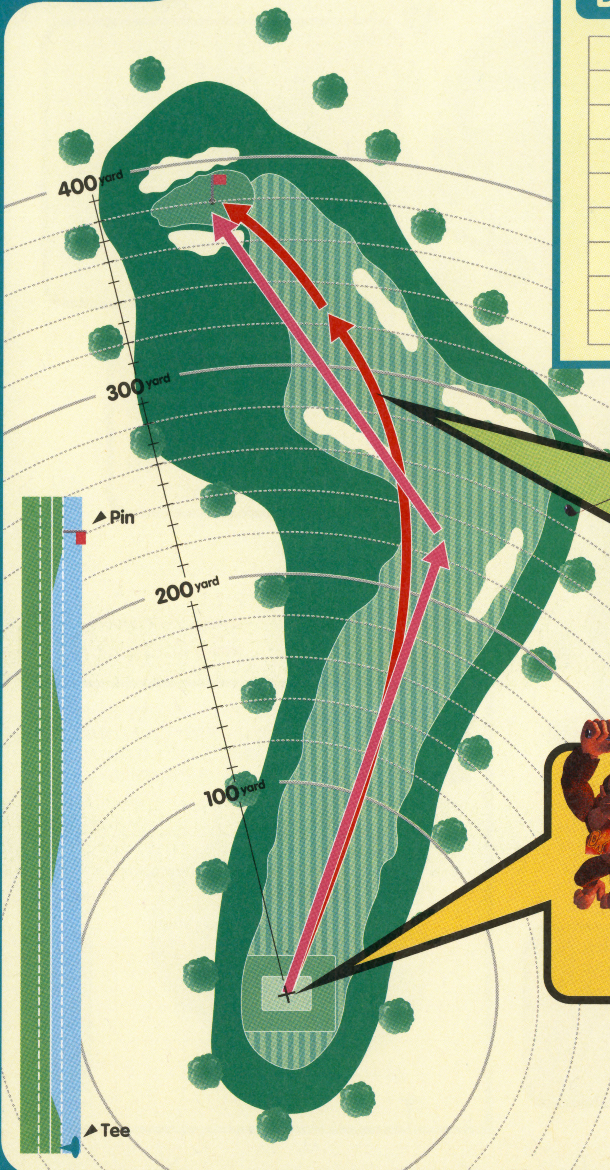
380Yards Par4

左ドッグレッグのパー4。ティーショットでイン側をタイトに狙うと、アプローチ時に山が障害物となってしまう。グリーンは全体を見れば低い位置にあるのだが、手前にあるバンカーのアゴがかなり高い。むしろ打ち上げの気持ちで5ヤードぐらいオーバーぎみに打って、グリーン中央を狙おう。

Green Data

急傾斜はなく、ほとんどフラットといえる。しかし、この横長のグリーンへほぼ縦方向からアクセスするから困りもの。ランを抑えて止まる高弾道のボールは必須だろう。







ロングヒッターなら山を越えてショートカットが可能だ。着地地点の前後にある横長バンカーが気になるところだが、山から続く斜面がいいブレーキ代わりになってくれる。残りの距離が短ければ、アプローチ時の左右へのブレも少ない。



フェアウェイに加えてグリーンも左奥へ伸びた形なので、フェード系のキャラクターは少し苦労する。残り距離に余裕があるなら、フェードの特性を意識的なフックで相殺させてストレートボールを打つのも手。このとき、飛距離の低下を忘れずに。

ノーマルルート
ロングヒッタールート

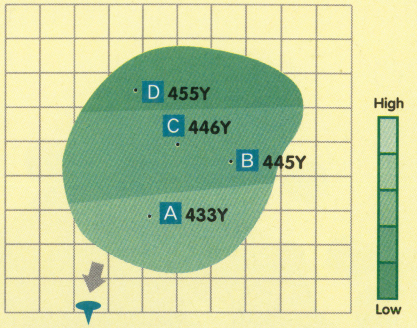
HOLE 12

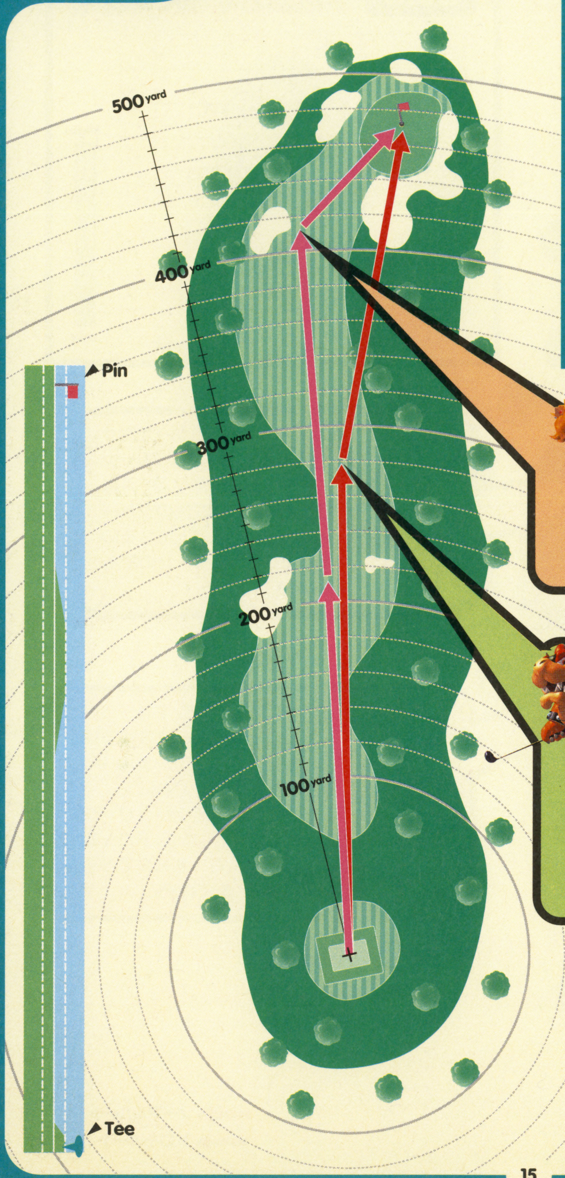
466Yards Par5

左右に曲がりくねったフェアウェイに怯む必要はない。攻略ルートはグリーンまでほぼ直線を描くことができる。距離設定もパー5にしては短めなので、風がピン方向へのフォローなら積極的にイーグルを狙いたい。アプローチはバンカー越えとなるため、10ヤードプラスの飛距離設定で。

Green Data

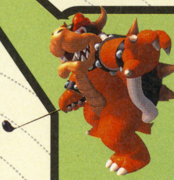
奥へと下ったやっかいな傾斜だ。2オン狙いの場合はウッドでアプローチするのも手伝って、じつにボールが止まりにくい。円状の形を最大限に活かせる中央を狙うのがベター。







3オン狙いの場合はセカンドショットをやや左へ運ぶのがセオリー。これでグリーンを前後に挟むバンカーを気にせずアプローチができる。無理にイン側を進んでも、アプローチが角度的につらくなるだけ。



2オン狙いのティーショットが落下する付近は、フェアウェイが馬の背のように左右へ下った形になっている。ベストは中央のフラットな部分だが、つま先下がりのライに対処できるなら右側でもOK。左側は逆に残り距離が増えるばかりか、ディボット（他者のショット時に芝が削り取られた場所）が多く、ここに入ると肝心のウッドが自由に使えなくなってしまう。

ノーマルルート
ロングヒッタールート

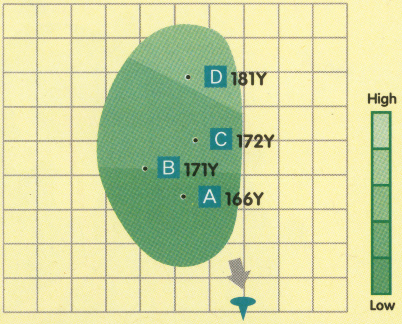
HOLE 13

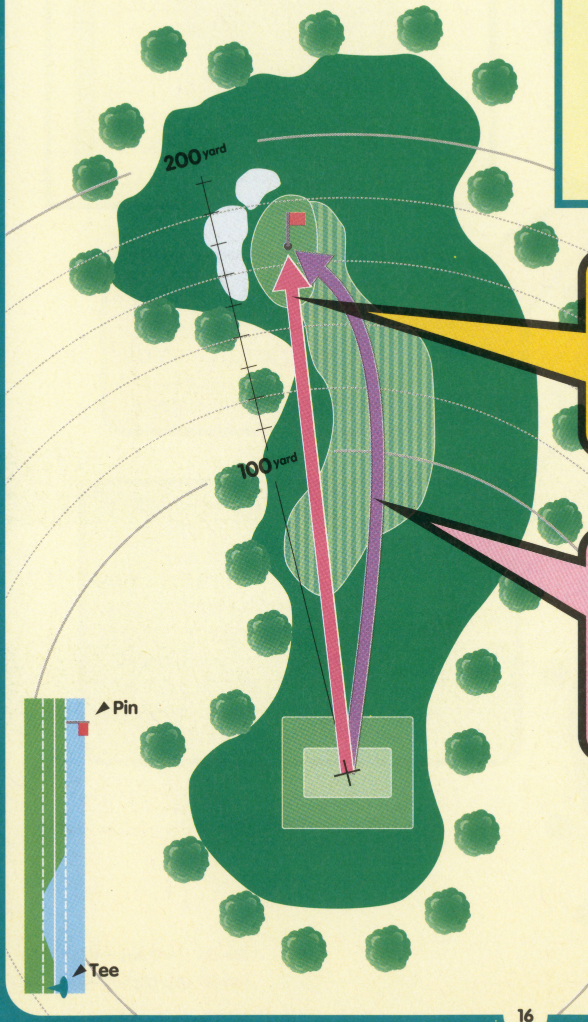
165Yards | Par3

ティーグランド上の印象では打ち下ろしに思えるが、実際は打ち上げのショートホール。高いグリーンを狙うため、飛距離に10ヤード前後のロスが出ることを覚えておこう。直線的に攻めれば、グリーン周辺はじつに開放的。ピンが近めなら、手前のフェアウェイに一度バウンドさせる余裕もある。

Green Data

ボールが止まりやすく、ホール全体の難度をさらに下げている。もっとも、カップの位置による距離にはバラつきがある。それぞれにあった飛距離調節が唯一注意すべきポイント。







フェード系キャラクターで左サイドから攻める場合はグリーン左手前のラフが怖いが、距離的にキャリーで縦長のグリーンへ直接乗せることになるので心配なし。グリーンの形も有効に使える。



クッパやマリオなど、ドローの特性が強いキャラクターで攻める場合は、ターゲットをグリーン中央ではなく左端まで移動させること。そうしないと、着地地点がグリーン右のラフになってしまう。ドローボールはいったん右へ膨らんでから左へ流れることを忘れずに。

ノーマルルート
ドロールート

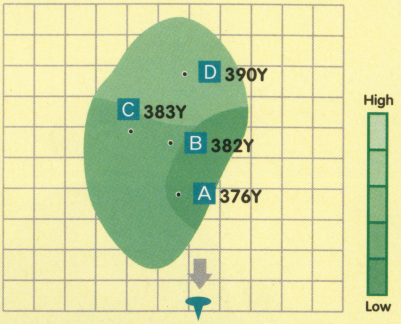
HOLE 14

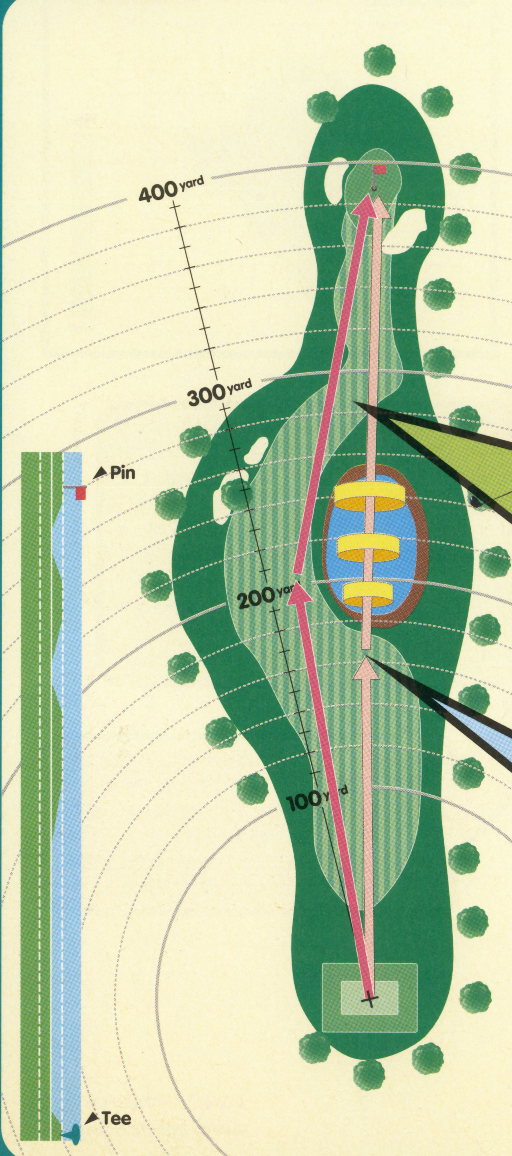
388Yards | Par4

フェアウェイ中盤にある池によって遠まわりとなるため、アプローチはロングアイアンで打つことになる。砲台状のグリーンの手前にあるフェアウェイは崖のようにせり上がっており、ランでグリーンまで転がすのはまず無理と考えよう。飛距離に10ヤード足したバックスピンの高弾道でトライ。

Green Data

それぞれのカップ付近は起伏が豊かで、距離を残すと難しいラインと格闘すること必至だ。いちばん奥にカップが切られているときのアプローチは、少しオーバーするぐらいに狙おう。







キャリーで280ヤード以上叩き出せれば、ティーショットで池を越えることも可能だ。アプローチが打ち上げなのは変わらないが、通常ルートよりもグリーンを低く捉えられる。距離感覚も断然つかみやすい。パワーショットの残りに余裕のあるときや、フォローのときにはトライしてみたい選択肢だ。

4

ティーショットは、ミドルアイアンでリングの並んだ池の手前へ刻む。ここで無理に池ギリギリまで距離を稼ぐよりも、確実にフェアウェイ上へ運んでおきたい。セカンドはウッドのパワーショットで。非力なキャラクターでのトライなら、3オン1パットと最初から割り切るのが吉。

ノーマルルート
リングルート

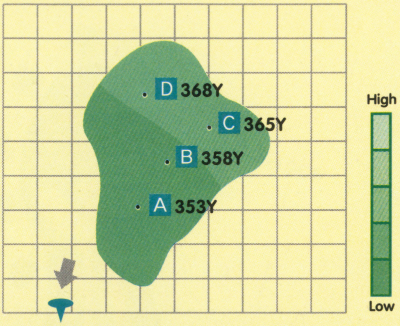
HOLE 15

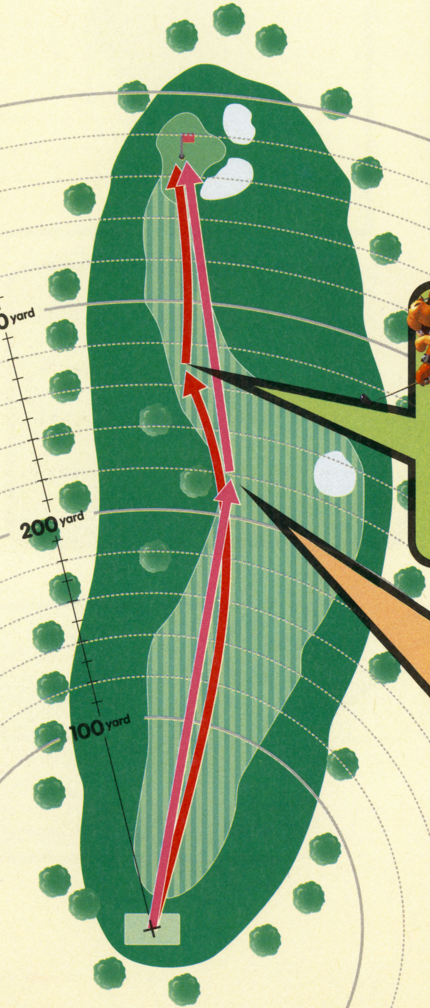
369Yards | Par4

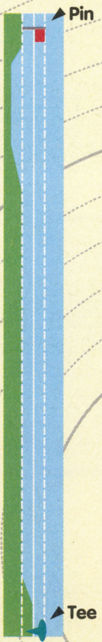
見た目よりもロングドライブを要求されるパー4。とくに、アプローチは手前の深い崖がグリーンを砲台状に演出しているため、キャリーで直接グリーンまで届くボールが必須といえる。実際の残り距離よりも10ヤードほど先に飛ばすつもりでクラブを選びたい。横風が吹くと俄然難度がアップ。

Green Data

典型的な受けグリーン。奥に向かって幅が広くなっていることも、攻める側とすれば好材料。ただし、距離のあるDに関しては、近くまで運ばないと難しいラインが残る。









フェアウェイ中盤の左ドッグレッグをキャリーオーバーできれば、やっかいなグリーン手前の崖に悩まされることもない。ただし、落とし先のフェアウェイは幅が狭くなっているので、アドレス決定は慎重に。ウェッジを使った短いアプローチなら、極端なフェードやドロー系キャラクターでも、ストレートに近い軌跡のショットを打てるのも利点。



ティーショットの落とし場所が左サイドへ近づくほど、そのあとのアプローチが角度的に楽になっていく。横風が強いラウンドでは、トップスピンの低い弾道で影響を受けにくいように工夫すること。

ノーマルルート
ロングヒッタールート

キノピオランド

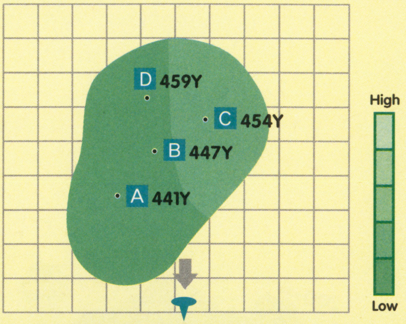
HOLE 16

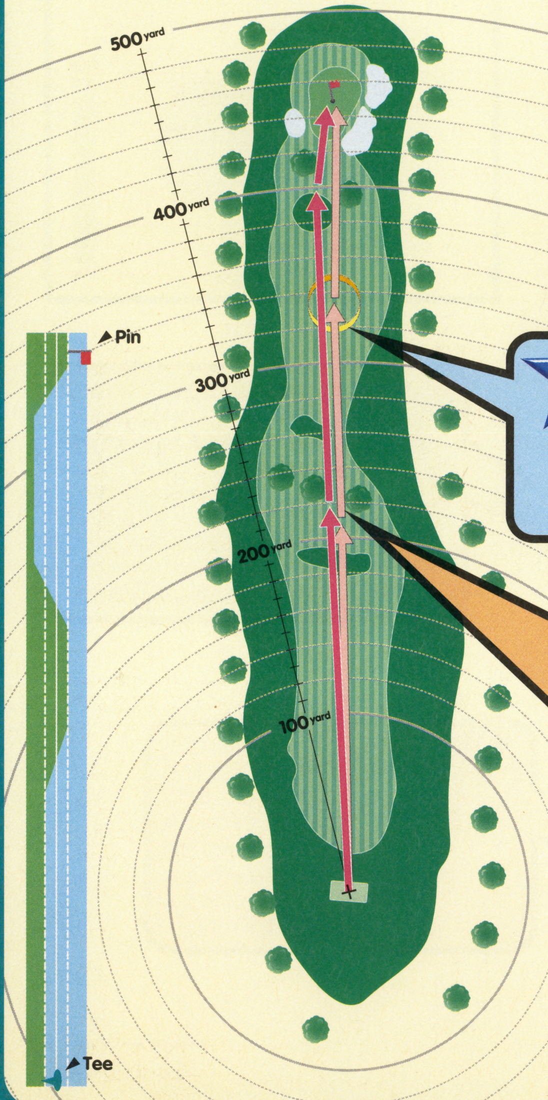
448Yards Par5

ヘビの背中の如く上下にうねったフェアウェイが特徴だ。ふつうは、斜面から打ち上げのアプローチで3オンがセオリー。ただし、非力なピーチでも、連続でパワーショットが使えれば、背中を経由して2オンも可能。このあとにロングホールはない。パワーショット最後の使いどころといえるかも。

Green Data

乗せてしまえば、あとは距離感だけで勝負できる、比較的フラットなグリーン。カップが奥に切られている場合のアプローチは、縦長な形を利用して大胆に寄せていきたい。





3

第1打のパワーショットは必須。フェアウェイ中央のラフは、確実にキャリーオーバーさせておきたい。通常のルートよりも距離を残すことになるが、セカンドショットは上を向いて置かれたリングのやや奥にターゲットを設定する形で打てば問題なし。



注意したいのは、ヘビの背中付近に3本並んでいる木。これらの根元に広がる深いラフに入ると、飛距離が安定しないばかりかライもよくないうえに、セカンドショットがグリーン手前の谷部分に落ちる危険性も高くなる。ティーグラウンドでは飛距離だけではなく、左右のアドレスも慎重に決めていこう。

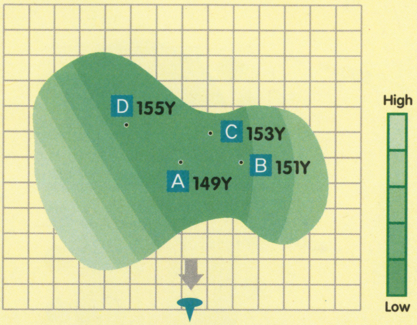
HOLE 17

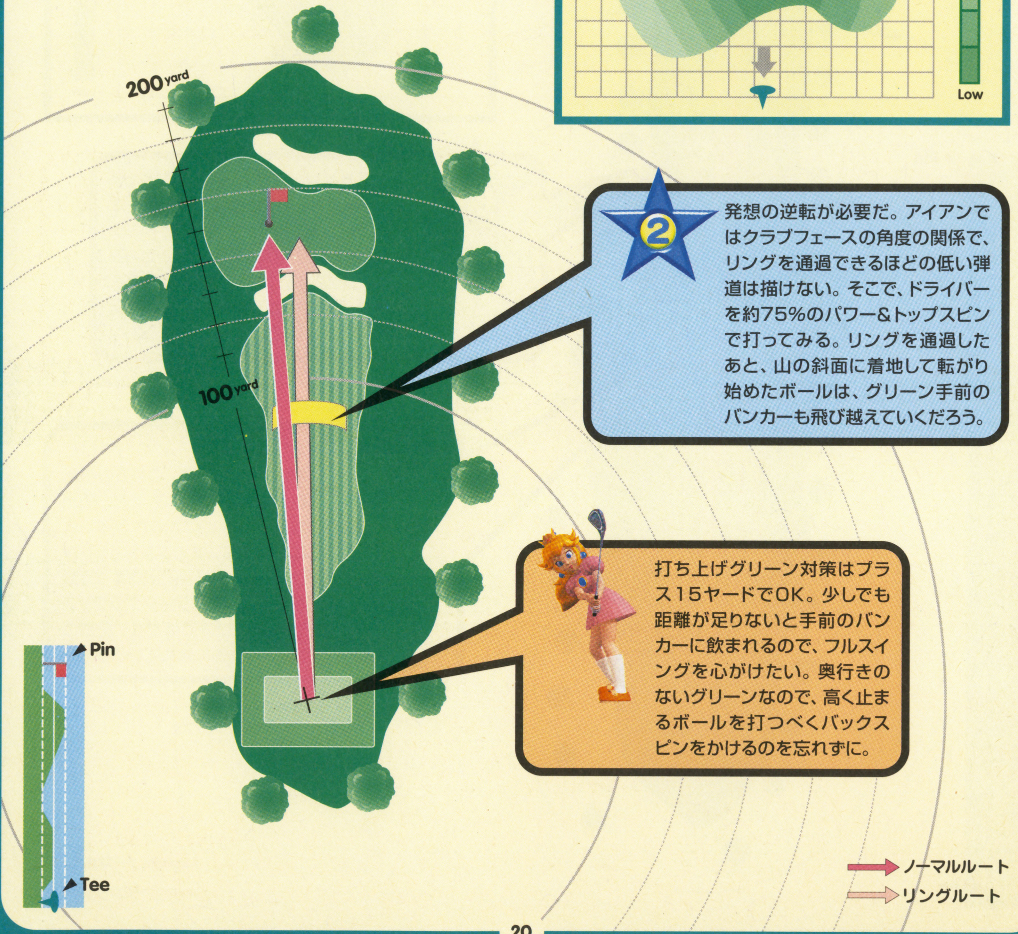
149Yards | Par3

山のように盛り上がったフェアウェイが特徴のショートホール。ティーグランドからは見えないが、かなりの打ち上げとなる。加えて、先で待つグリーンの奥行きは狭く、その傾斜の激しさはまるで崖の如し。打ったボールが傾斜に押し戻されてくる、と言っても信じてもらえるだろうか。

Green Data

カップ付近のグリーン中央にボールを運べたなら、ここの脅威を知らずにホールアウトできる。運悪く左右へブレてしまった場合は……高低差をじっくり計算して、神に祈ろう。





発想の逆転が必要だ。アイアンではクラブフェースの角度の関係で、リングを通過できるほどの低い弾道は描けない。そこで、ドライバーを約75%のパワー&トップスピンで打ってみる。リングを通過したあと、山の斜面に着地して転がり始めたボールは、グリーン手前のバンカーも飛び越えていくだろう。

打ち上げグリーン対策はプラス15ヤードでOK。少しでも距離が足りないと手前のバンカーに飲まれるので、フルスイングを心がけたい。奥行きのないグリーンなので、高く止まるボールを打つべくバックスピンをかけるのを忘れずに。

キノピオランド

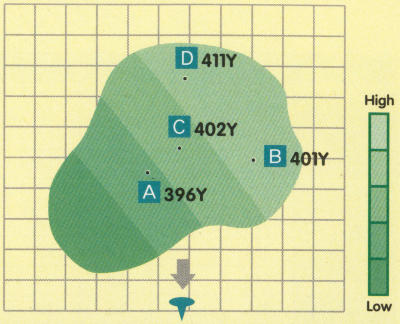
HOLE 18

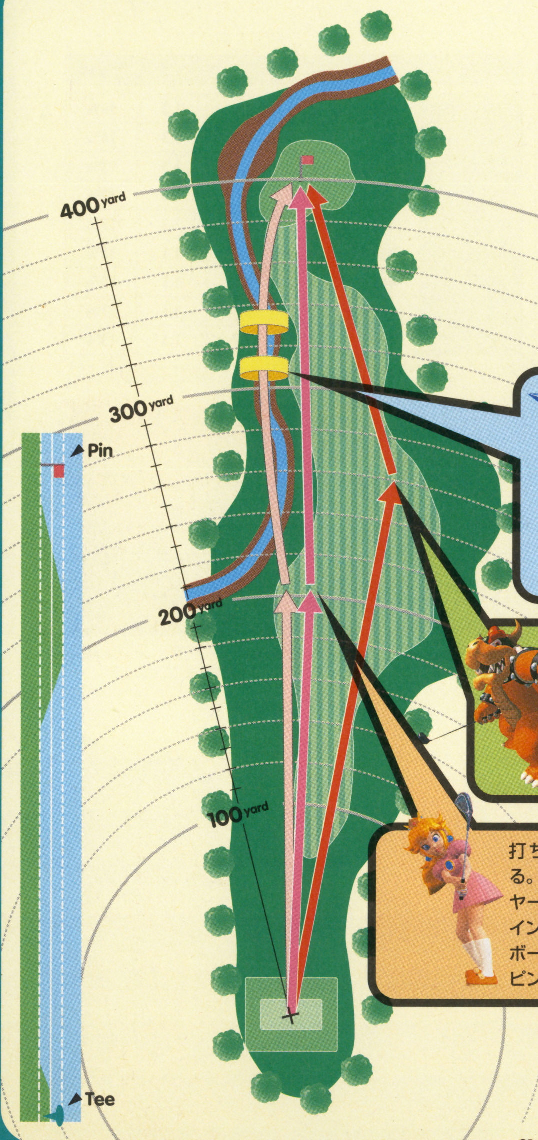
400Yards | Par4

ラストは、パー4にしては距離の長いレイアウト。フェアウェイはライの不安定な場所がほとんどで、ティーショットで無難に狙えるのは中央220ヤード付近まで。残り距離から考えると、アプローチはボールが止まりにくいウッドかロングアイアンとなる。砲台グリーンも手伝って最後の難関だ。

Green Data

手前と奥でかなり高低差があるが、全体的にはボールを止めやすい受けグリーンといえる。フェードボールが使えるなら、このレイアウトを最大限に活かしたいところ。





5

クリーク手前までロングアイアンで刻んだあとのセカンドショットがポイント。わざとボールの左端をヒットして、意識的にスライスをかける。リングを通過したあたりから右へ曲がる形でグリーンオン。このとき、スライスによる飛距離のロスを考慮して、ピンまでの直線距離よりも10ヤードほど飛ばせるクラブを選んでおくのが正解だ。

キャリーで250ヤードオーバーを狙えるなら、右側のわずかに平坦になっているフェアウェイまでボールを運べる。ここからのアプローチは、残り距離が短いのはもちろん、打ち下ろしとなるのもメリット。

打ち上げのアプローチとなる。見た目の距離よりも、10ヤード先へ飛ばすつもりでスイング。もちろん、保険としてボールの下を叩いてバックスピンをかけるのを忘れずに。

COURSE 1

キノピオランド

コースデータ

HOLE No.	yards	パースコア	平均スコア	平均パット数	降水確率
1	363	4	3.7	1.4	0%
2	161	3	2.6	1.5	26%
3	343	4	3.8	1.4	27%
4	477	5	4.6	1.3	33%
5	355	4	3.5	1.1	6%
6	138	3	2.4	1.1	13%
7	387	4	3.9	1.4	47%
8	511	5	4.5	1.3	25%
9	409	4	4.0	1.5	26%

HOLE No.	yards	パースコア	平均スコア	平均パット数	降水確率
10	304	4	4.0	1.3	40%
11	380	4	4.2	1.3	26%
12	466	5	4.6	1.3	13%
13	165	3	2.4	1.2	20%
14	388	4	3.9	1.3	27%
15	369	4	3.9	1.1	30%
16	448	5	4.4	1.1	30%
17	149	3	2.7	1.1	27%
18	400	4	3.9	1.5	13%

※これらの数値はすべて編集部で独自に調査・集計し、算出したオリジナルのデータです。平均スコア、平均パット、降水確率は3人のプレイヤーがトーナメントモードをそれぞれ10ラウンドずつ、合計30ラウンドして結果を集計しました。平均スコアと平均パットは小数点2位以下を四捨五入、降水確率は小数点以下を切り捨てています。

総評

やはり難度が一番低いコースということもあって、平均スコアは11ホールを除いてパースコア以下となった。とくに4つあるショートホールは、どれも比較的やさしいレベルといえるだろう。全体の降雨率は、18ホール中で3割弱とやや多め。雨が降ったのは、最高でも連続で4ホールまでだった。



コース全体の難度は低いがアプローチでは高低差を意識させる場面が多い。クラブ選択は慎重に。



グリーンの傾斜は一部を除いてほとんどフラットなものばかり。パットでの距離感をここで磨こう。



MARIO GOLF

ノコノコパーク



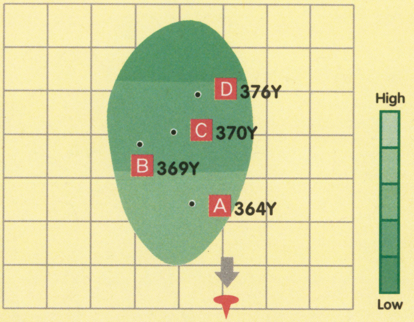
HOLE 1

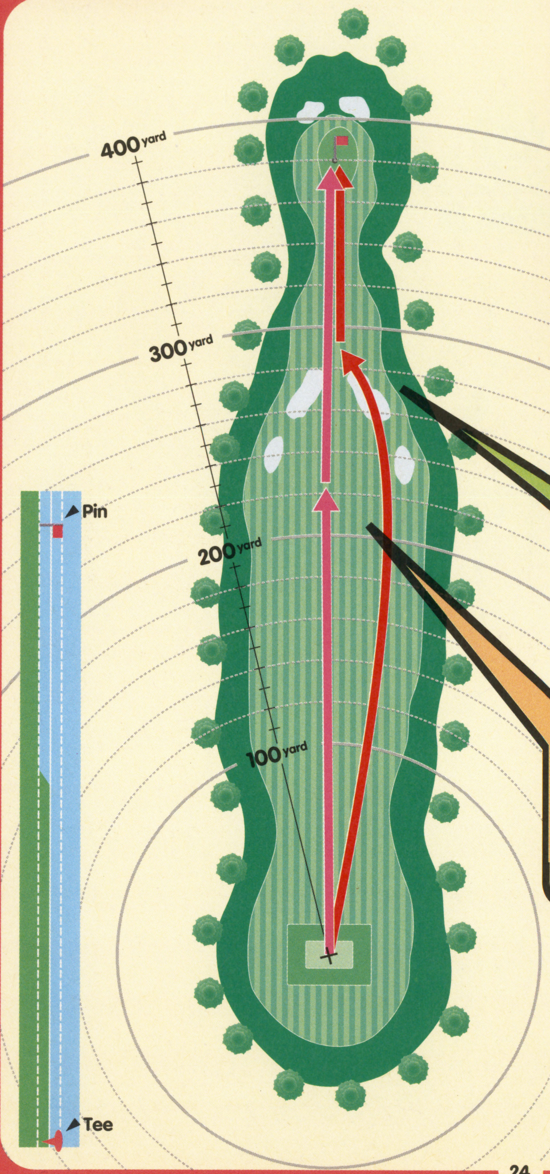
372Yards　Par4

250ヤード付近からフェアウェイがせまくなっているうえに、左右のバンカー群に向かって傾斜している。ティーショットでは横風に注意して、確実にフェアウェイの中央をキープしよう。距離設定はやや短め。ティーショットでいいライが確保できれば、どのキャラクターでも容易に2オンだ。

Green Data

奥に向かってなだらかに下っているため、ピンを越えると長い登りのパットを残してしまうことになる。アプローチはピンの手前に落とし、下りのパットで勝負したい。







強いアゲンストでなければ、バンカー越えを狙おう。ただしキャリーの落とし場所はフェアウェイがかなり狭くなっているので無理は禁物。



バンカー群の手前、220ヤード地点を狙えば、ティーショットが多少ズレても安全にセカンドショットが打てる。

ノーマルルート
ロングルート

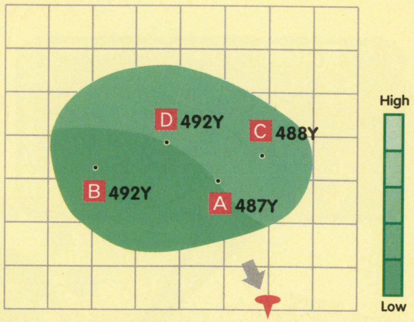
HOLE 2

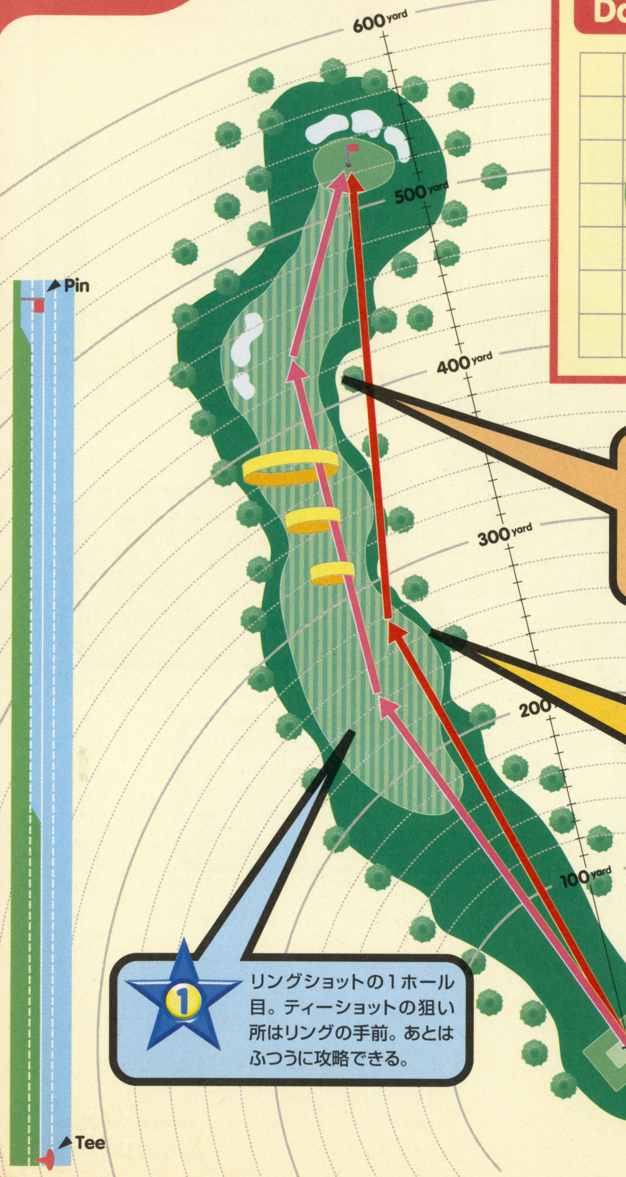
527 Yards | Par5

ゆるやかな右ドッグレッグホール。セカンドショットが林越えになるため、ロングヒッターでも2オン狙いは難しい。アゲンストのラウンド時では素直に刻んでいくほうが無難だろう。フェアウェイはグリーンまでずっと下りなので、傾斜を利用してランを稼ぐのもアゲンスト対策になる。

Green Data

比較的平坦なグリーンで、カップも中央付近に切られている場合がほとんど。アプローチを多少外しても難しいパットにはならないはずだ。15メートル以内なら1パットで。







フェアウェイに沿って3オン狙い。セカンドショットが右に逸れるとアプローチの難度がアップ。無理に最短距離を狙わず、確実にいこう。



セカンドでランの出せるフェードショットに成功すれば、グリーンの近くまでボールを運べる。強いフォローなら2オンも可能だ。

1 リングショットの1ホール目。ティーショットの狙い所はリングの手前。あとはふつうに攻略できる。

ノコノコパーク

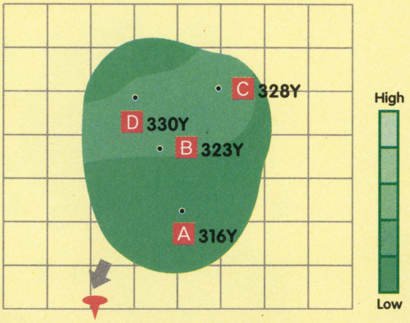
HOLE 3

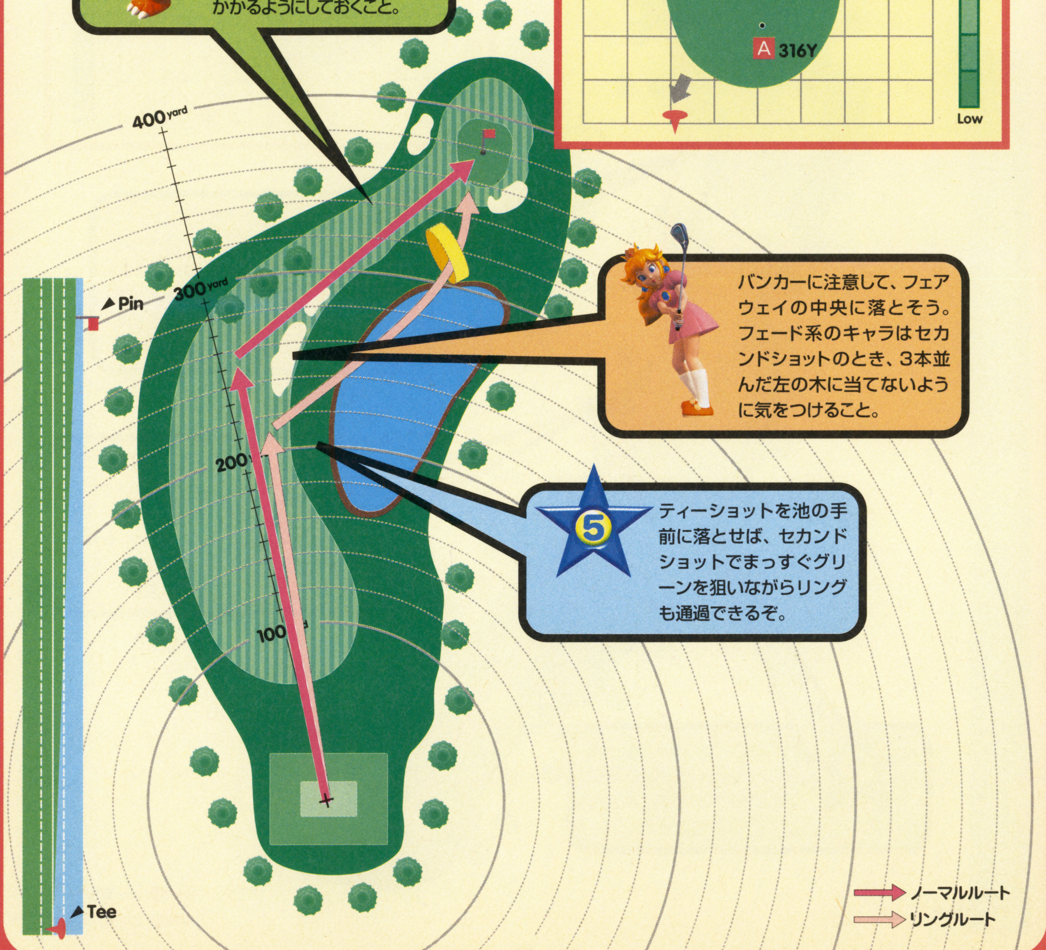
375Yards | Par4

グリーンまでキャリーで340ヤードと、ロングヒッターには魅惑の距離設定だが、飛距離が短くなる打ち上げのホールということを忘れずに。とくにドロー系のキャラクターは池付近の斜面に要注意。ティーショットは30ヤード、アプローチでは20ヤード飛距離が短くなると考えてクラブを選択しよう。

Green Data

グリーンの半分はバンカーに向かっての下りになっている。カップがバンカー近くにない限り、アプローチはピンの手前に落とし、上りのパットで勝負しよう。





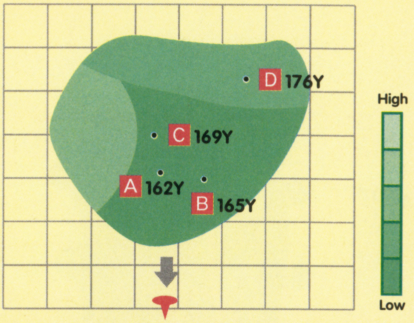
HOLE 4

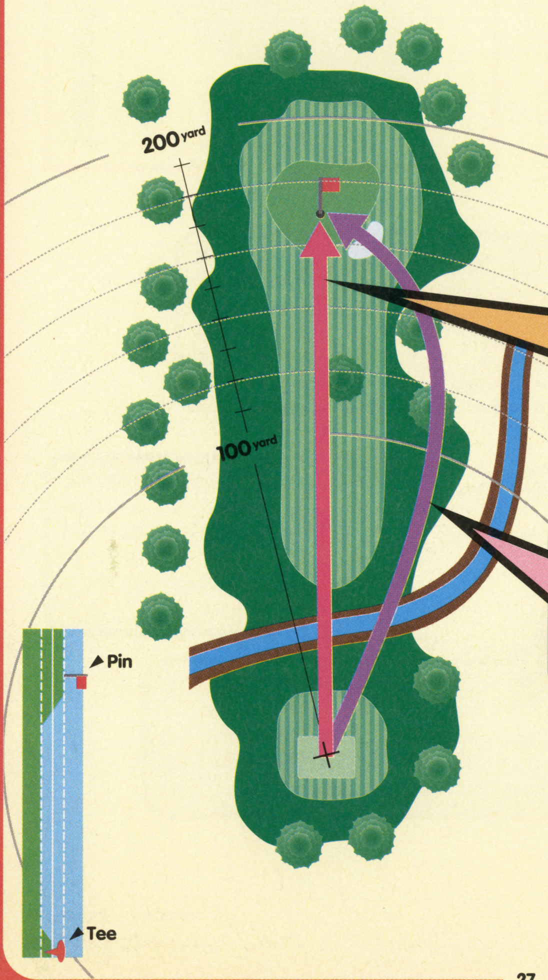
169Yards | Par3

直線的なレイアウトのパー3だが、グリーンまで相当の打ち上げとなるのでクラブの選択は慎重に。フォロー以外では1、2番手クラブを上げてから高い弾道のボールで攻めよう。また、ドロー系のキャラクターは、120ヤード地点にある木立にも要注意。距離感がスコアメイクの決め手となる。

Green Data

グリーンの左や奥に落とすと、かなり難しいパットを残すことになる。カップの位置にもよるが、できるだけ右側から攻めたい。慎重にラインを読み、弱めに打とう。







グリーン上でボールを止めるために、高い弾道のティーショットが基本となるが、その分横風の影響は大きくなる。アドレスの調節は慎重に。



打ち上げの場合、落下地点はマス目の表示より右寄りになる。ピンをデッドに狙うなら、ピンの左にマス目の端を合わせよう。フェード系ならその逆。風の計算も忘れずに。

ノーマルルート
ドロールート

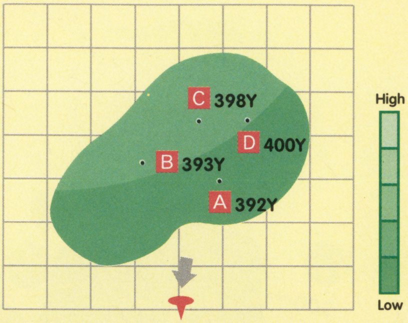
HOLE 5

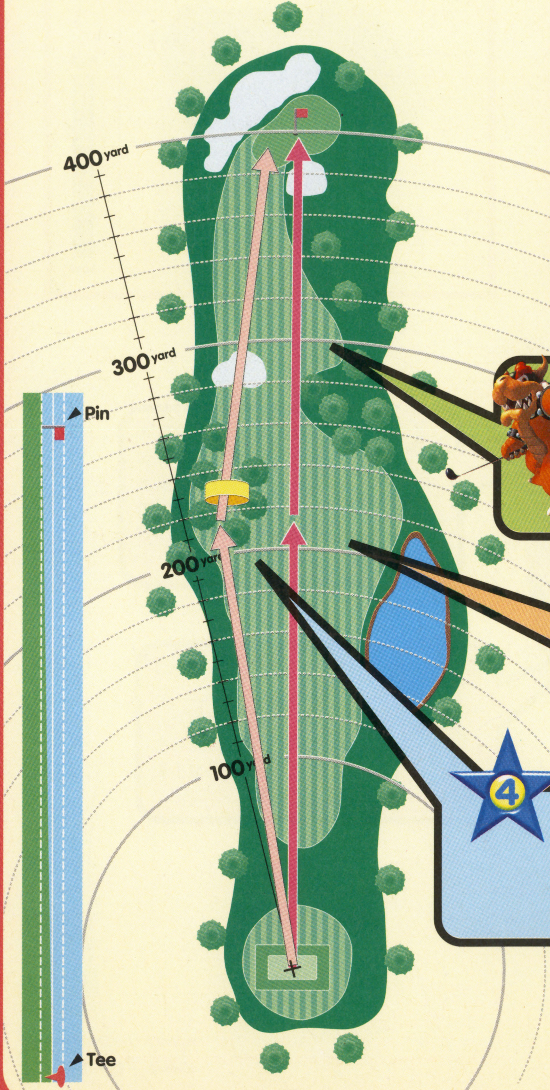
400Yards | Par4

ハザード満載のミドルホールだ。池の左側は傾斜がきつく、グリーンまでは林とバンカーが交互に配置されている。ティーショットでは左右へのコントロールに細心の注意をかけよう。グリーンは比較的素直なので、無理にベタピンを狙わず、バンカーを避けて左端へ乗せるだけでもOK。

Green Data

小さなアンジュレーションに惑わされずに、思いきって強めのパットを心がけよう。カップは奥に切られている場合が多いので、狙いすぎてオーバーしないように。







ひとつ目のバンカー右側は右下がりになっているので近くに落とすのも危険。セカンドは手前と奥にバンカーがあり、ピンをデッドに狙うのは難しい。グリーン左側を狙おう。



池へ下る傾斜と左側の林とのあいだに落としたい。横風が心配なときは、パワーショットを使ってキャリーの落下地点を少し先に設定するといいだろう。

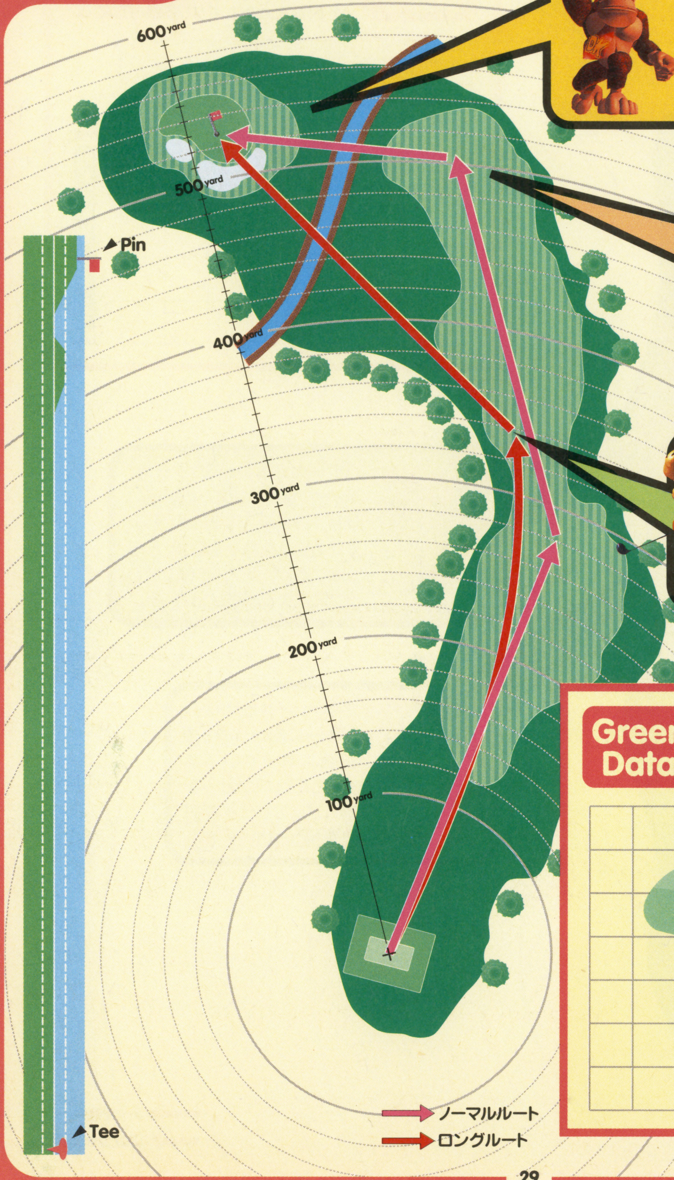
4

リングショット4ホール目。左の林に小さなリングが隠れているので、ティーショットは番手を下げて確実に林の手前に落とすこと。ヘタにドライバーで狙うとキャリーオーバーしてしまう。

HOLE 6

545Yards | Par5

ドロー系で飛距離の出るキャラクターならイーグルを狙うチャンス。逆にフェード系のキャラクターは、パワーがあっても2オン狙いは危険だ。また、グリーンは丘状になっていて、左奥には浅いバンカーが口を開けている。ランを抑えた止まるボールでアプローチするのが得策。



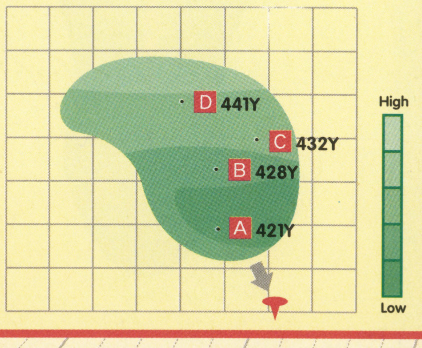
2打目をグリーン右側の狭いフェアウェイに落とすことができれば、アプローチは楽になる。風が強いときは、クリーク手前に刻んでいこう。

3打目のハザード越えでピンを直接狙おうとすると、グリーンが狭くなる。無理をせずにグリーン奥に落とすのも手だ。

ティーショットで270ヤード以上飛ばせるキャラクターなら、2オンは十分に可能。ドロー系ならラフに打ち込む危険も少ない。

Green Data

グリーン奥から手前のバンカーに向かって、長い下りになっている。下りのパットでオーバーさせると返しのパットも難しくなるので、表示距離よりも弱めに打とう。



ノコノコパーク

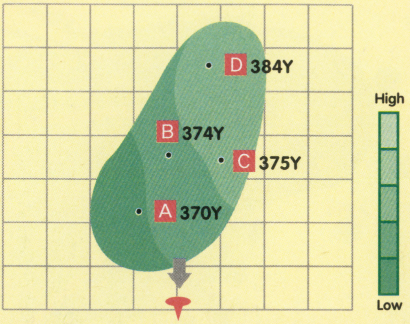
HOLE 7

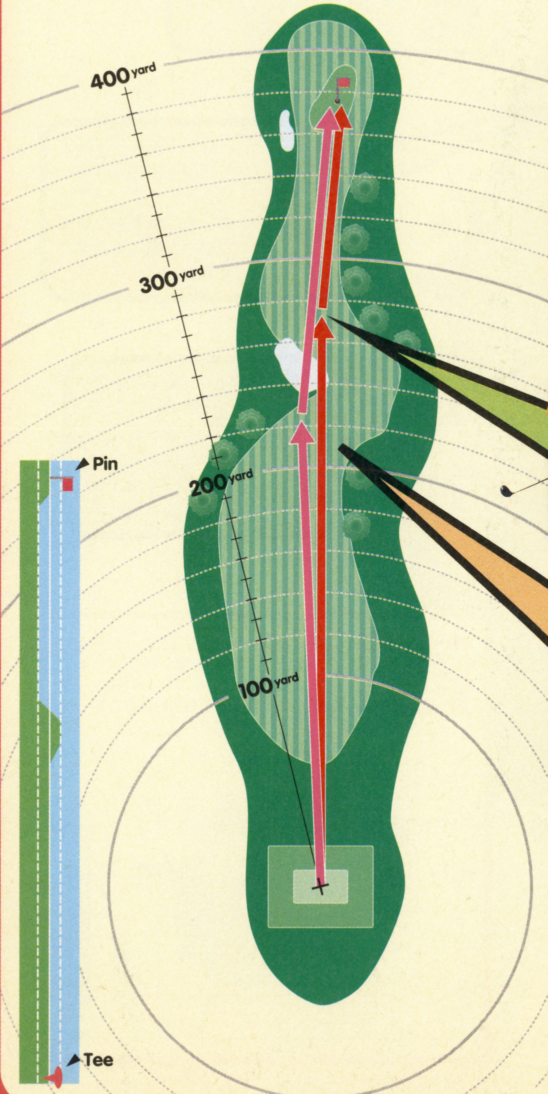
380Yards | Par4

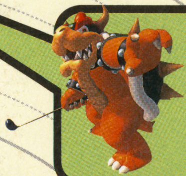
左右へ曲がりくねったフェアウェイに、中央のバンカーがアクセントを加えている。このバンカーは奥が一段高くなっているため、バンカー越えを狙う場合には打ち上げであることも考慮する必要がある。ドライバーの飛距離と相談して、バンカーの手前か奥か、落とす場所をしっかり決めること。

Green Data

2段のグリーンになっているので、アプローチはカップのあるエリアを狙って落とそう。カップが右側に切られているときに登りのパットを残したときは、かなり強めに打つこと。







パワーのあるキャラクターは、ティーショットの落とし場所に注意。段差越えを狙う場合も、できるだけ左側を狙おう。そうしないと、セカンドで右の深いラフに捕まる危険が出てくる。



240ヤード地点はバンカーに向かっての急斜面になっているので、ここはバンカー手前、フェアウェイ左寄りを狙うといい。

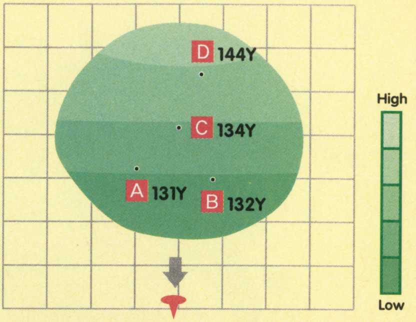
HOLE 8

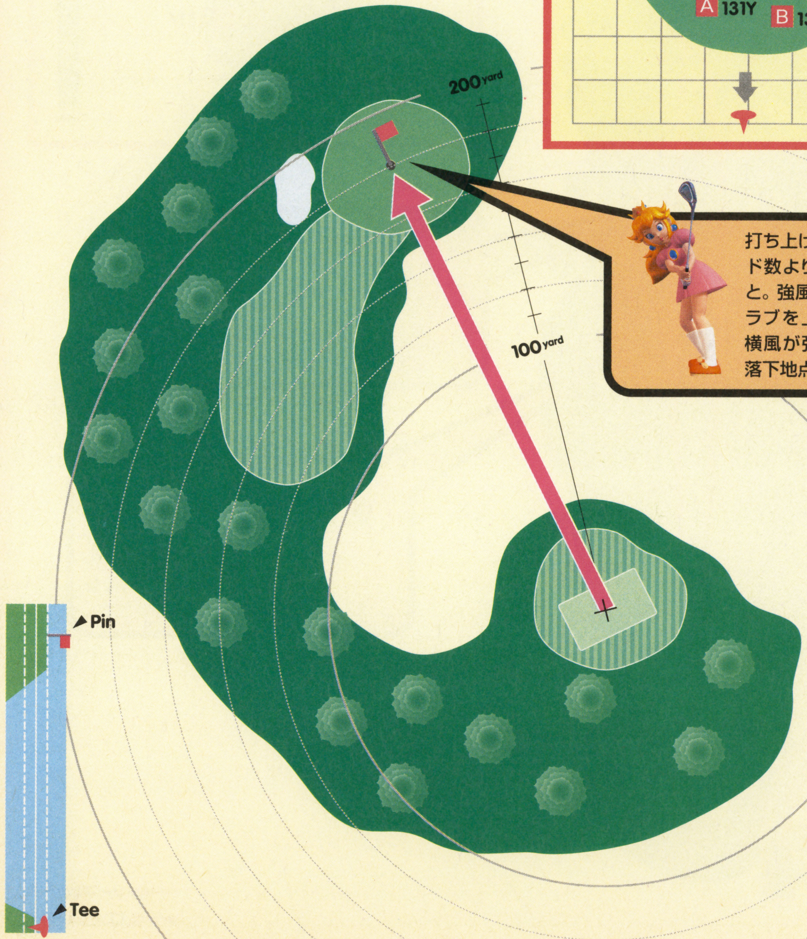
140Yards | Par3

谷越えの打ち上げであるパー3だが、これは心理的なハザードと割り切って大丈夫。グリーンの面積が広いため乗せること自体はそれほど難しくない。ただしグリーンは奥へとかなり下っており、ピンをデッドに狙うなら、ピンと崖のあいだにボールを落とすような弾道を描きたいところ。

Green Data

奥へ行くほど傾斜がきつくなっているが、アンジュレーションはほとんどないので、簡単なグリーンといえる。できればピンの手前から上りのパットで勝負したい。





打ち上げになるので、残りヤード数よりは少し強めに打つこと。強風のときは2番くらいクラブを上げ下げするといい。横風が強いときは、思いきり落下地点を左右にズラそう。

ノーマルルート

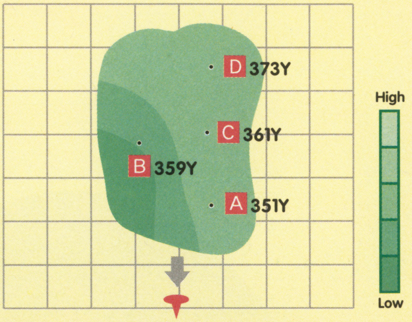
HOLE 9

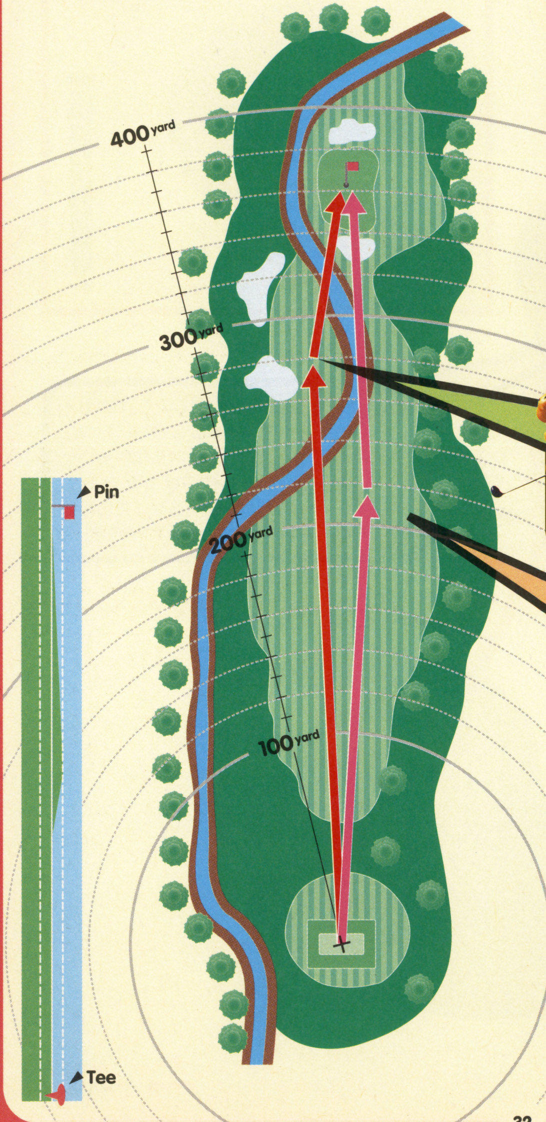
362Yards　Par4

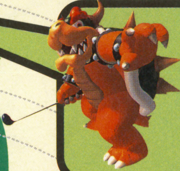
ホール全体を縫うようにクリークが走るパー4。クリーク以外にもさまざまなハザードが顔を出しているが、攻略ルート自体はストレートで距離に悩まされる場面も少ない。フェアウェイ右側は起伏が激しいため、ロングヒッターならクリークの左部分までティーショットを運べると俄然有利だ。

Green Data

グリーン左はクリークに向かって下っている。たいていは左からのパットになるが、Bの位置にカップが切られているとき、恐がって右からのパットをショートさせないように。







バンカーに注意しつつ、左のフェアウェイに落とそう。フォローが強ければそれほど飛距離の出ないキャラクターでも十分に狙えるはずだ。



右側から攻めるなら、狭い250ヤード付近を避け、小川の手前を狙うといい。グリーンが広いので、そのほうが2打目を楽に打つことができる。

ノコノコパーク

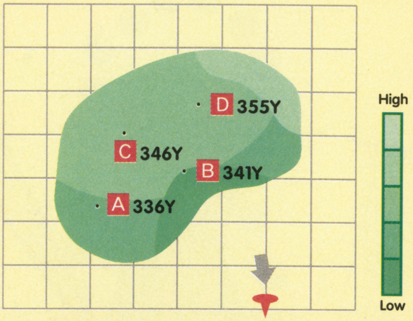
HOLE 10

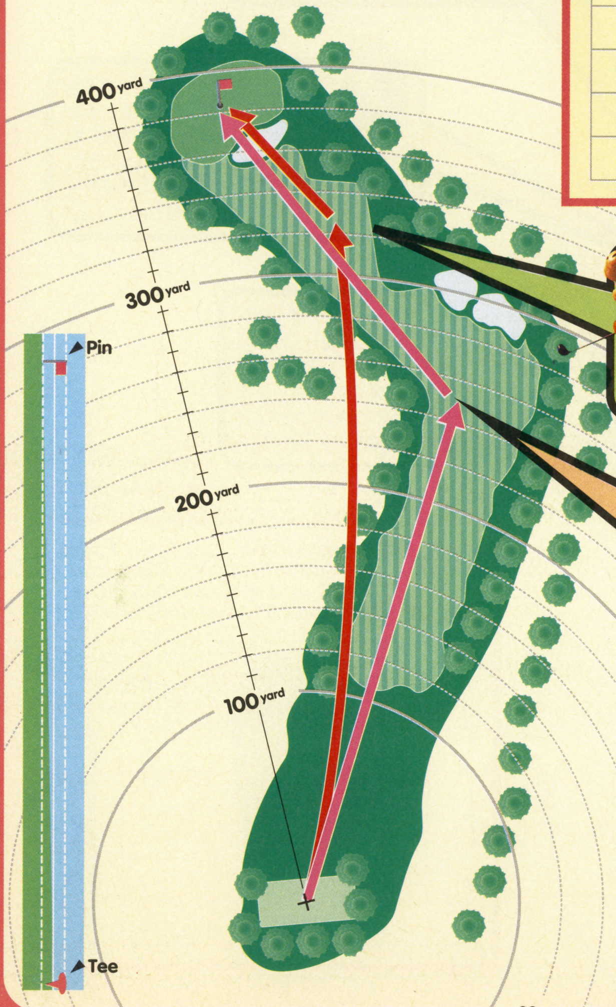
366Yards | Par4

左側にかなり深いラフになった丘が広がるドッグレッグホール。フェアウェイ沿いに攻めても十分バーディーは可能な距離だし、逆にクッパでも丘越えの1オンはほぼ不可能なので冒険は禁物だ。ただし、セカンドショットはバンカー越えになるので、ショートしないように注意しよう。

Green Data

グリーンエッジの近くは急な下りになっているうえに、アンジュレーションも複雑な難しいグリーンだ。全体的に強めのパットを心がけよう。距離があるときは2パット狙いで。







左の林を巻いて距離を稼ごう。左の林に打ちこんでしまうとリカバリーが難しいので、狭いフェアウェイをキッチリキープすること。ちなみに、9mのフォローの場合、クッパなら1オンも可能。



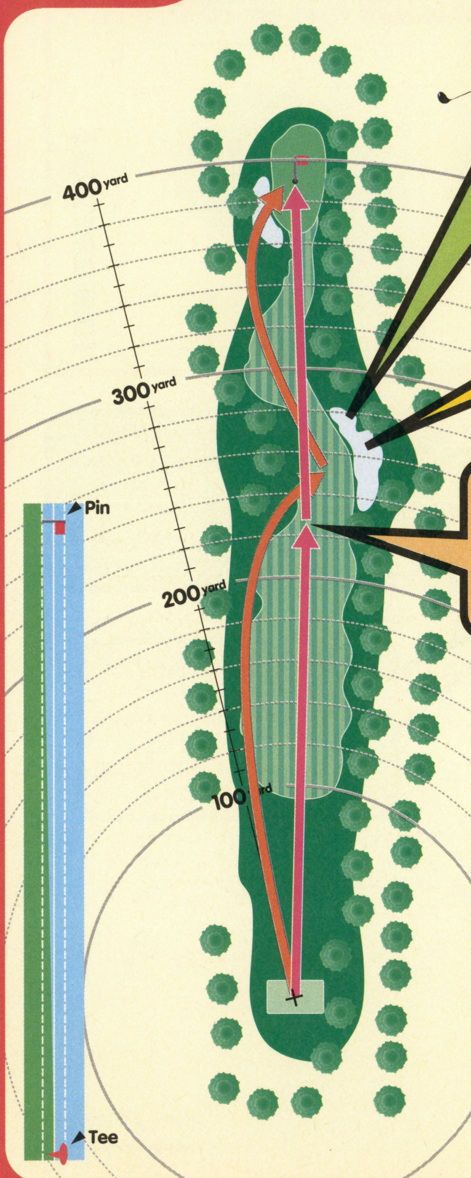
ピンが見える位置で2打目を打てるように、ティーショットはバンカー手前を狙う。中央に確実に落とすことが大切だ。

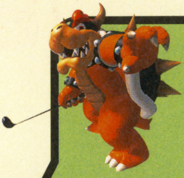
ノコノコパーク

HOLE 11

390Yards　Par4

グリーンへ近づくほど細くなっていくフェアウェイは左右への起伏も激しい。左側からせり出ている林があることも含めて風の有無に関わらずティーショットのアドレスは慎重に決めていきたい。加えてグリーン上の難度はこのコースではトップクラス。最初から最後まで気が抜けないホールだ。





クッパでも、よほど強いフォローでなければ、左の林越えは難しい。クラブをひとつ下げてバンカーの左側を狙うほうが危険は少ないだろう。



2打目はフェアウェイに沿ってピンをデッドに狙えるため、ティーショットで無理に距離を稼ぐ必要はないだろう。バンカーの左側、250ヤード地点に落とせればベスト。

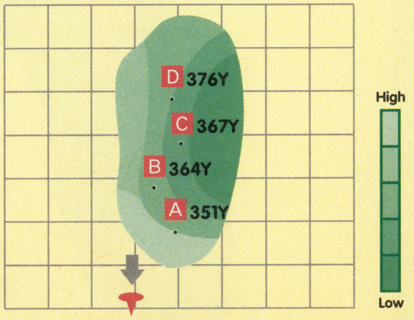


200ヤード付近右側にコブがあり、そこに落とすとセカンドショットが打ちにくくなる。林越えのアプローチになるが、ここはフェアウェイ左側を狙おう。

ノーマルルート
フェードルート

Green Data

2段グリーンになっているので、まずはカップの切られているエリアに落とすことが最優先。途中の傾斜にカップがあるときは、基本的に下のエリアから攻めるほうがいい。



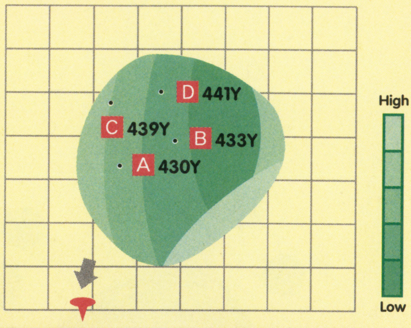
HOLE 12

512Yards　Par5

スネークウェイのロングホール。キャラクターによってグリーンまでの道のりが変わってくる。パワーのないキャラクターは、素直にフェアウェイ沿いの3オン。ロングヒッターなら2オン狙いは十分可能だが、セカンドショットで林越えは確実だ。横風の強いときはあきらめるのも勇気。

Green Data

かなり複雑なアンジュレーションのやっかいなグリーン。まずはアプローチでグリーン中央付近を外さないこと。10メートル以上の距離を残したときは、2パットでよしとしよう。







2オンを狙うなら、左の林をショートカットして確実に280ヤード以上は飛ばし、フェアウェイに落とすこと。セカンドショットも林越えになるので、絶対にショートだけはしないように。



ティーショットで左の林を越えられれば、2オンは難しくない。グリーンまでの距離が短ければ、ピッチショットでピンを直接狙おう。

リングショット3ホール目。フェアウェイにそって刻んでいけば、コンプリートは難しくない。

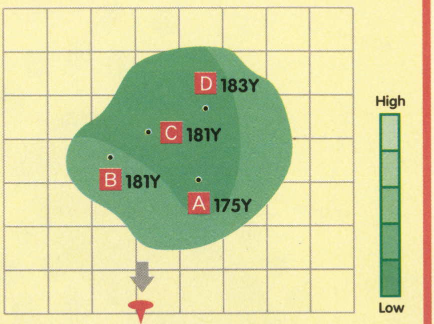
HOLE 13

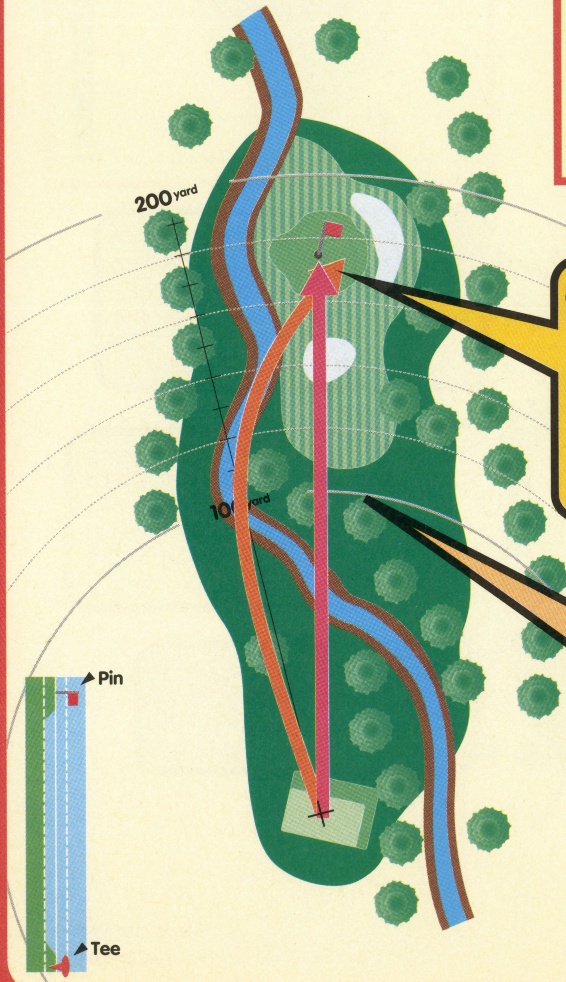
174Yards　Par3

打ち下ろしのショートホールなので、実際の残り距離より短めにクラブを選択。滞空時間の長さから、横風の影響も若干大きくなることも加味しよう。左右のコントロールを間違えると、グリーン両端のハザードにつかまる。とくに左はウォーターハザードなので、ドロー系キャラクターは要注意。

Green Data

多少の傾斜はあるものの、かなりやさしいグリーンと言える。1オンに成功したら、多少距離があっても強気のパットでバーディーを狙おう。強気が過ぎるとハザード行きだが……。







風がなければピンを直接狙い、右から左への風が強ければピンの右側を狙う。問題は左から右への強風の場合で、そのときはグリーンの左端を狙うわけだが、目測を誤るとクリークに落ちてしまう。バンカーに打ちこんだほうがまだマシだから、落下地点はクリークにかからないように調節しよう。



ストレートキャラにとって、目の前の林やグリーン両端のハザードは精神的なものでしかない。怖がって横風の計算を誤らなければ、バーディーは確定だ。

ノーマルルート
フェードルート

ノコノコパーク

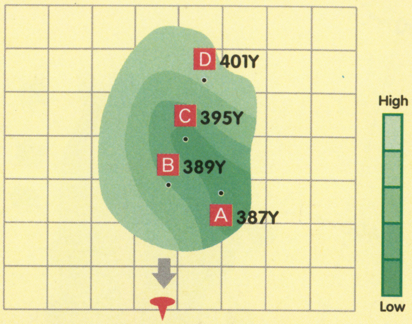
HOLE 14

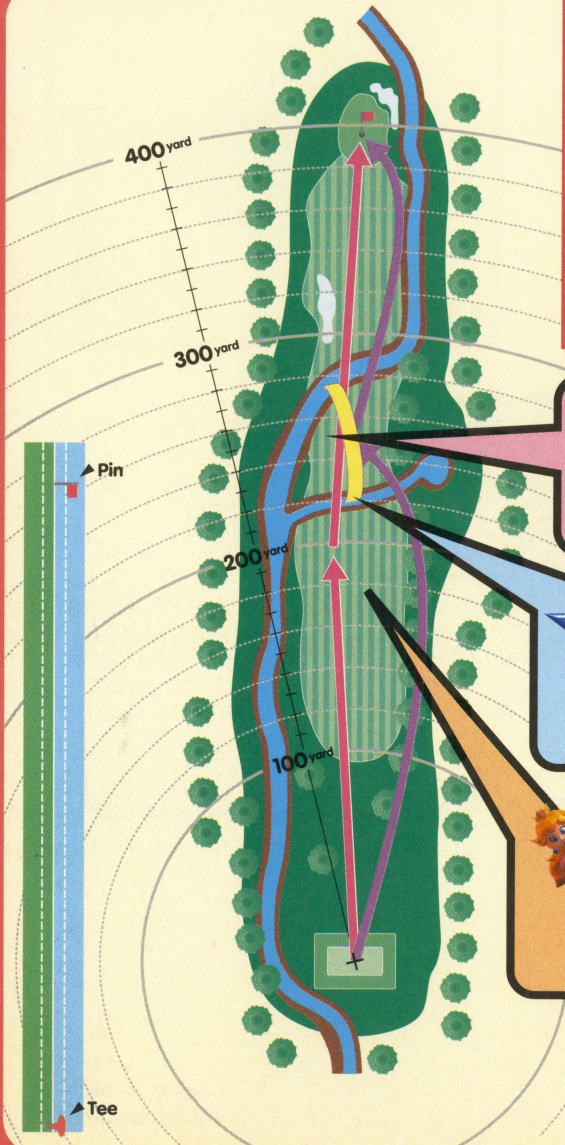
392Yards　Par4

縦横に伸びるクリークによって分割されたフェアウェイの、どこを狙っていくかが問題だ。グリーン周りはこのコースにしては穏やかな部類に入るが、グリーン自体の起伏はかなりの複雑さを誇る。そのため、アプローチは距離をあまり残さず、アイアンでピンをデッドに狙いたいところ。

Green Data

盆地型のデコボコグリーン。右下のいちばん低いエリアに落としておけば、どこにカップがあっても強めの上りパットで勝負できるが、下りの場合はライン読みを慎重に。







クリークに挟まれたフェアウェイに落とすのなら、右の林に打ちこまないよう、左のクリークギリギリにターゲットの左端を合わせる。



2本のクリークをまたいで縦にリングがかかっているように見えるが、わずかに角度がついている。ティーショットをクリーク手前、リングの左側に落とせば、あとは2打目でグリーンを直接狙えるはずだ。



パワーのないキャラクターはクリーク手前に落とすしかないが、そこからだと2オンは3番ウッドでもギリギリになる。セカンドではパワーショットの使いどころだ。

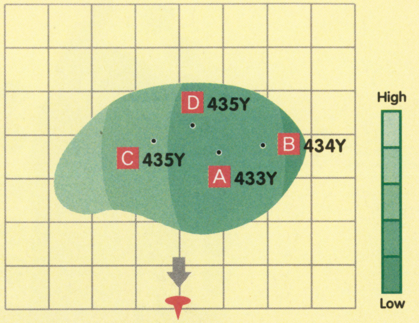
HOLE 15

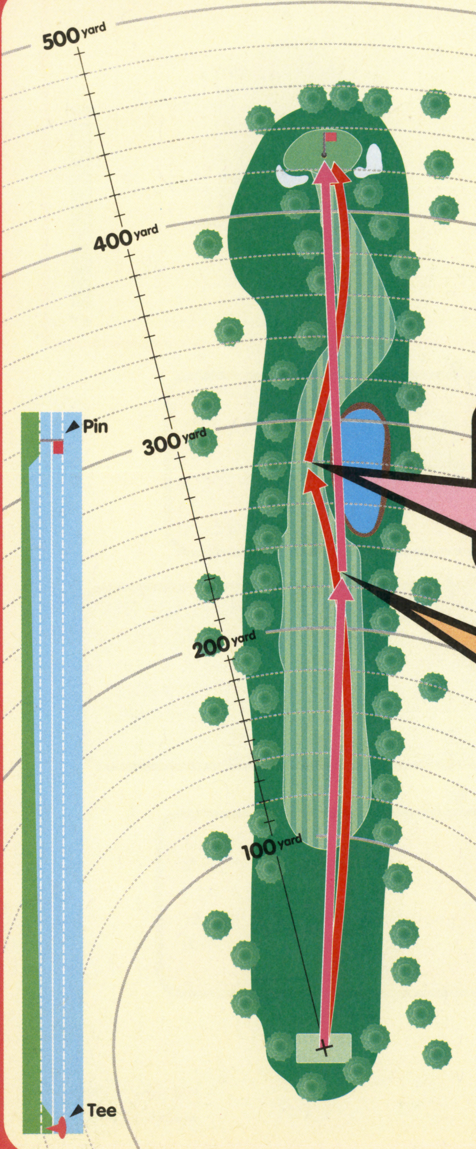
436Yards Par4

250〜300ヤード付近にある池の左側は傾斜のきつい危険なエリア。距離の長いミドルホールなので、ティーショットでできるだけ飛ばしておきたいところだが、あえて池の手前右側に落とし、刻んでいくのも手だ。パワーのないキャラクターは3オン1パットのパーセーブ狙いでよしとしよう。

Green Data

グリーンの左右はバンカーに向かって下っているので、実際のグリーンは中央右寄りの平坦なエリアだけと思っておこう。パットはほぼ上りになるので、雨の日はかなり強めに。







風がなければ、思いきって池の左側を狙ってみるといい。狭い場所にうまく落とせれば、セカンドショットでピンを直接狙えるので有利になる。



池の手前、フェアウェイの右端を狙ってティーショット。左側に落とすとセカンドショットが林越えになる。2打目も距離があるので、場合によってはパワーショットを使うこと。

ノーマルルート
ロングルート

ノコノコパーク

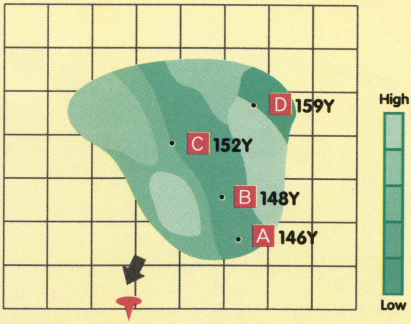
HOLE 16

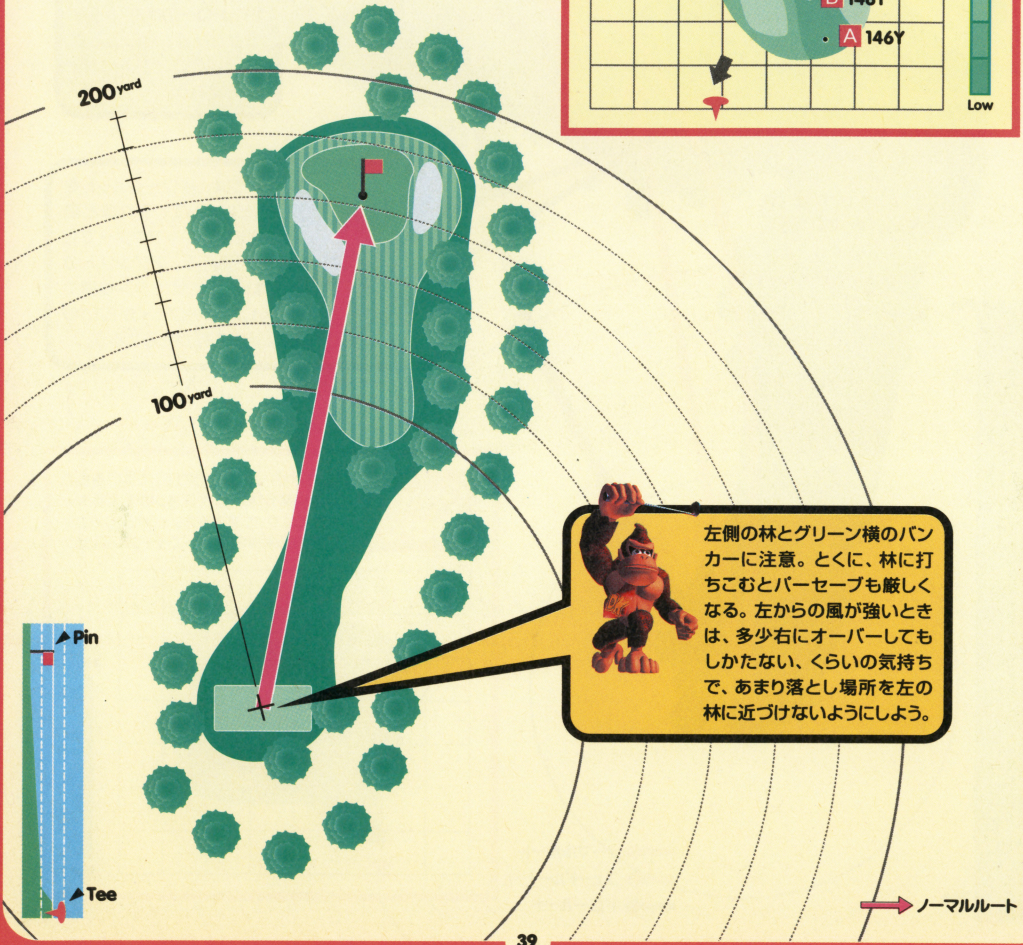
154Yards　Par3

難易度の高い打ち下ろしのパー3。グリーンの起伏がかなり激しいので、両サイドにあるバンカーに注意しつつ、ボールが止まりやすいショットでベタピンを狙おう。強いフォローのときは番手を2つほど下げ、奥の林に打ちこまないように注意。グリーンを外せばパーセーブは困難だ。

Green Data

中央が一本の川のようになった、谷型のグリーンだ。カップはその谷の部分に切られていることが多いため、距離を残せば下りの難しいパットになる。オーバーランに注意しよう。



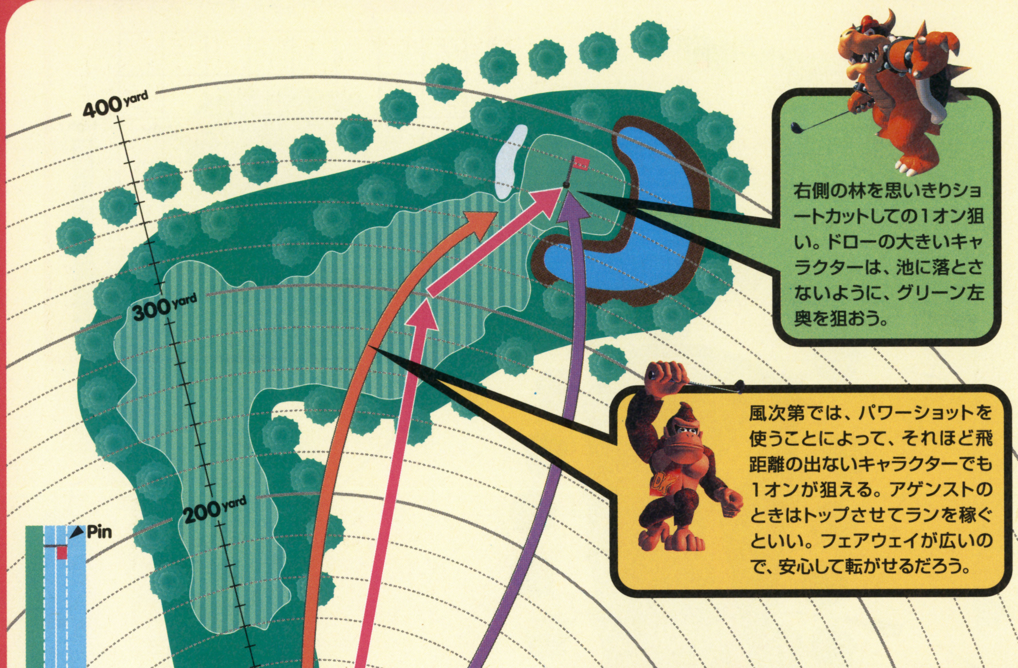


左側の林とグリーン横のバンカーに注意。とくに、林に打ちこむとパーセーブも厳しくなる。左からの風が強いときは、多少右にオーバーしてもしかたない、くらいの気持ちで、あまり落とし場所を左の林に近づけないようにしよう。

HOLE 17

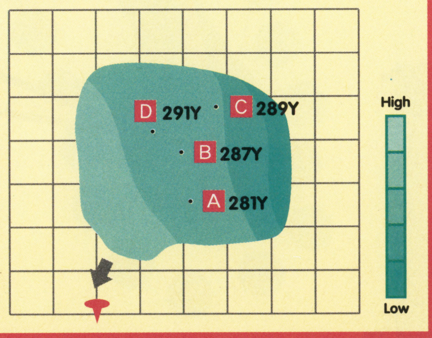
360Yards Par4

右ドッグレッグ、かつグリーン右側にウォーターハザードと、一見難しそうなホール。だが、実際はパワーのあるキャラなら1オンも可能というサービスホールだ。ティーグランドから右方向に見えるピラミッド型の丘をショートカットし、グリーンか、その手前のフェアウェイに落とそう。



Green Data

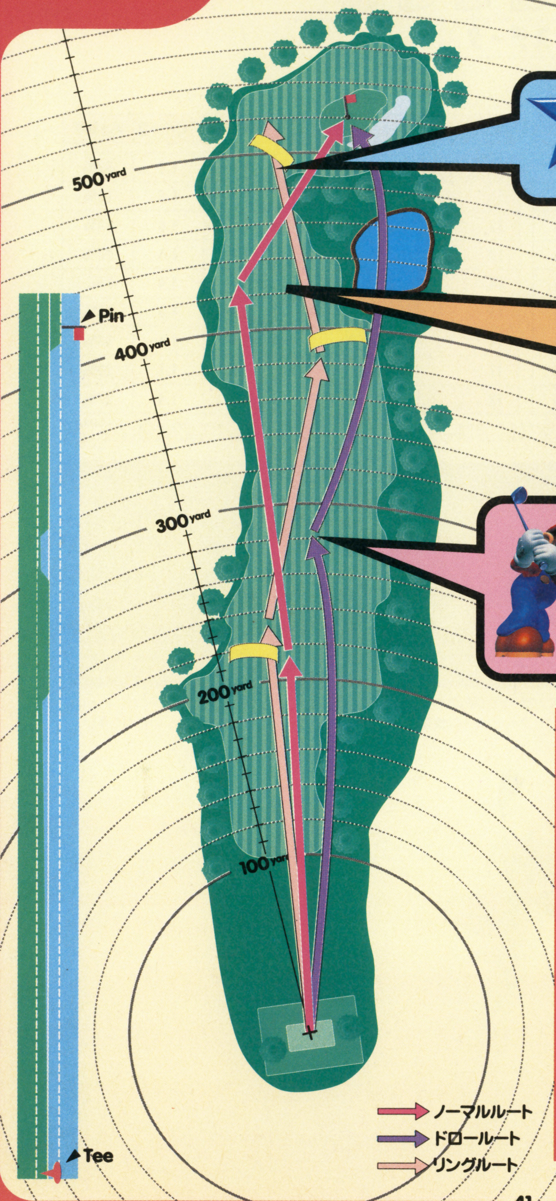
左右のハザードに向かって下ってはいるものの、中央部分は平坦で、1オンが狙えるホールにしてはやさしすぎるグリーンだ。Cのカップ以外なら余裕の1パットでイーグル狙いだ。



HOLE 18

520Yards　Par5

230ヤード付近からフェアウェイが一段高くなっている。ティーショットで上の段に乗せられれば2オンも十分可能だ。3オン狙いの場合はセカンドショットの落とし場所に要注意。右側にある池付近のフェアウェイはかなりの急傾斜なので、落とすならできるだけ左側の林寄りを狙うこと。



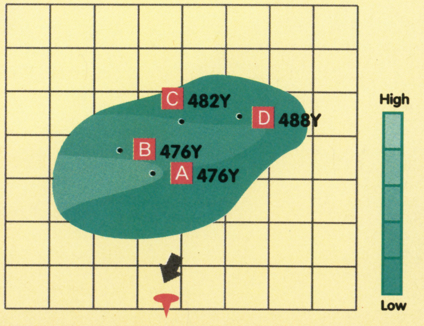
6 ティーショットは1つ目のリングの右端をかすめるように通過させ、セカンドで2つ目のリング左端手前に落とす。4オン1パットのコンプリート狙いだ。

飛距離の出ないキャラクターは、ティーショットをフェアウェイの傾斜にぶつけないように注意。また、池の左側も急斜面になっているので、実際の落としどころはかなり狭い。セカンドショットでは盛り上がったフェアウェイの中央を確実にキープすること。

このコースでは、3オン狙いでも確実なショットが要求される。フェアウェイが山なりなので、確実に中央を狙っていこう。2オンを狙う場合は、最低でも池とバンカーは越えておこう。多少のオーバーはしかたがない。

Green Data

一段高くなった細い山脈のような起伏がグリーン左から右へと通っていて、どこに落としても難しいパットになる。大きく曲がることを前提に、弱めのパットを心がけよう。



MARIO GOLF

COURSE 2

ノコノコパーク

コースデータ

HOLE No.	yards	パースコア	平均スコア	平均パット数	降水確率
1	372	4	3.8	1.4	0%
2	527	5	4.8	1.4	47%
3	375	4	3.5	1.3	27%
4	169	3	2.5	1.3	27%
5	400	4	4.3	1.5	20%
6	545	5	4.6	1.4	33%
7	380	4	4.3	1.5	33%
8	140	3	2.4	1.1	47%
9	362	4	3.6	1.4	13%

HOLE No.	yards	パースコア	平均スコア	平均パット数	降水確率
10	381	4	4.1	1.4	33%
11	366	4	3.5	1.5	13%
12	512	5	4.5	1.6	13%
13	174	3	2.4	1.3	20%
14	392	4	3.6	1.4	7%
15	436	4	3.9	1.0	33%
16	154	3	3.1	1.6	33%
17	360	4	3.5	1.1	20%
18	520	5	4.3	1.4	27%

※これらの数値はすべて編集部で独自に調査・集計し、算出したオリジナルのデータです。平均スコア、平均パット、降水確率は3人のプレイヤーがトーナメントモードをそれぞれ10ラウンドずつ、合計30ラウンドして結果を集計しました。平均スコアと平均パットは小数点2位以下を四捨五入、降水確率は小数点以下を切り捨てています。

総評

全体を通して見るとアンダーパーでまわれる率は高いが、距離の長いミドルホールや打ち下ろしのショートホール、傾斜の複雑なグリーンなど、いくつか難易度の高いホールがある。また、平坦なフェアウェイが少なく、ティーショット、セカンドともに落としどころが難しいのも特徴だ。



200～250ヤード地点にハザードや傾斜のあるコースが多い。風速を計算に入れ、ティーショットは慎重に。



フェアウェイをキープしていても、ライがいいとは限らない。ショットの方向調節が難しい場面も多い。



キャラクター別 飛距離一覧



ルイージ

	1W	3W	4W	2I	3I	4I	5I	6I	7I	8I	9I	PW	SW
PS	226/15	210/14	193/14	176/11	167/13	158/10	145/10	136/12	125/10	115/9	104/10	89/10	66/9
FS	198/17	188/16	176/15	157/15	150/12	140/11	131/13	122/10	114/11	103/10	93/10	79/10	60/9
-1	184/18	178/15	165/14	148/14	142/12	130/13	124/11	114/13	107/11	96/12	86/11	74/11	55/11
BS	194/14	182/11	167/11	155/12	147/13	135/12	128/11	119/9	111/11	102/9	92/9	80/8	62/9



ヨッシー

	1W	3W	4W	2I	3I	4I	5I	6I	7I	8I	9I	PW	SW
PS	240/14	220/11	204/12	189/10	175/13	162/12	154/12	143/10	132/12	118/11	109/10	92/9	69/9
FS	215/12	198/14	182/13	168/14	157/11	146/12	139/10	127/12	121/8	107/12	98/12	83/9	62/10
-1	204/12	187/13	173/12	159/13	149/12	140/9	133/11	120/11	113/12	102/10	93/10	78/9	58/9
BS	217/12	199/11	179/10	167/12	157/8	146/10	136/10	125/12	118/9	108/10	100/8	85/8	67/9



サニー

	1W	3W	4W	2I	3I	4I	5I	6I	7I	8I	9I	PW	SW
PS	254/11	233/9	216/9	197/10	184/10	174/9	161/8	149/10	136/9	123/10	113/10	95/8	71/10
FS	227/10	210/10	193/10	180/9	167/10	159/11	145/10	134/12	123/12	111/11	101/12	85/9	64/10
-1	215/9	197/11	181/11	169/9	157/10	149/10	136/10	126/12	116/12	104/11	94/13	80/10	59/12
BS	228/9	209/8	194/10	182/11	170/10	162/8	144/8	134/10	123/8	110/13	101/9	88/9	68/12



ワリオ

	1W	3W	4W	2I	3I	4I	5I	6I	7I	8I	9I	PW	SW
PS	262/13	243/14	223/14	208/11	194/11	182/10	168/12	155/13	145/9	134/9	121/9	103/9	78/11
FS	234/17	217/15	205/10	185/13	172/16	164/12	154/11	140/13	131/11	121/10	108/11	92/9	70/10
-1	219/13	200/15	188/15	174/13	163/11	153/13	145/11	131/12	122/11	112/10	101/10	86/9	65/9
BS	228/8	207/12	190/12	180/10	168/12	159/12	148/12	136/10	128/7	116/8	106/7	92/9	73/6



ハリー

	1W	3W	4W	2I	3I	4I	5I	6I	7I	8I	9I	PW	SW
PS	277/6	257/7	238/8	219/9	205/9	192/7	178/9	165/9	152/10	137/9	125/10	106/11	80/9
FS	250/10	233/12	216/11	196/10	186/10	173/9	160/8	147/11	136/10	124/11	113/10	96/9	72/10
-1	236/11	221/10	204/10	185/12	174/11	163/10	151/11	138/12	127/11	117/12	106/11	90/10	67/9
BS	245/10	229/9	214/7	194/10	184/8	172/8	156/8	144/10	131/11	121/9	111/13	96/9	74/10



マリオ

	1W	3W	4W	2I	3I	4I	5I	6I	7I	8I	9I	PW	SW
PS	291/11	267/10	245/11	225/10	210/9	197/10	183/8	170/8	156/10	143/9	129/12	109/10	82/12
FS	259/7	241/11	221/10	202/11	191/9	179/9	168/11	153/10	139/12	129/13	116/12	97/9	75/11
-1	247/10	228/9	211/9	192/9	182/11	171/11	160/10	146/11	132/10	124/10	110/10	92/8	70/10
BS	253/11	233/6	215/7	197/10	187/9	175/8	163/12	149/11	136/9	128/11	114/10	99/10	78/8



クッパ

	1W	3W	4W	2I	3I	4I	5I	6I	7I	8I	9I	PW	SW
PS	302/8	278/7	259/7	237/9	221/7	209/8	193/10	180/9	164/11	147/11	133/13	114/10	85/10
FS	272/7	253/8	233/9	215/10	201/8	189/10	173/9	161/10	147/11	136/11	122/11	103/9	77/12
-1	259/7	239/11	220/9	204/11	189/10	180/8	164/11	152/10	140/11	128/12	115/11	97/12	72/11
BS	264/8	244/7	223/8	209/8	194/9	184/11	167/9	156/11	143/10	131/12	118/9	103/12	79/10

表内の数字はキャリー/ラン(単位はヤード)を示す　**PS**:パワーショットでのフルスイング　**FS**:ノーマルでのフルスイング　**-1**:FSから目盛りひとつ分減らしたショット　**BS**:バックスピンをかけたフルスイング　※数値はすべて編集部で独自に調べたものです。ドライビングレンジのティーショットにおいて無風・晴天状態で行い、インパクトはBSを除きボールセンターのみを対象とする、という条件の下で一定数のサンプルを集め、そこから数値を算出しました。なお、小数点以下は四捨五入となっています。


ASCII OPEN GOLF
SUMMER
マリオゴルフ64
FOR ALL PLAYERS HOPING TO TOUCH THE TRUE ENTERTAINMENT